# SER Y ESTAR

## EN UN ESPACIO DIGITAL NAVEGABLE:

UNA APROXIMACIÓN DESDE LOS ESTUDIOS VISUALES AL ESFUERZO NO-TRIVIAL, AL CAMPO DE EXISTENCIA DE LAS IMÁGENES, Y A LA METEMPSICOSIS DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS.

ROMANO PONCE DÍAZ
IVÁN ÁVILA GONZÁLEZ

UM 1972
UNIVERSIDAD DE MATANZAS

# Ser y estar en un espacio digital navegable:

Una aproximación desde los Estudios Visuales al esfuerzo no-trivial al campo de existencia de las imágenes, y la metempsicosis dentro de los videojuegos


# Ser y estar en un espacio digital navegable:

Una aproximación desde los Estudios Visuales al esfuerzo no-trivial al campo de existencia de las imágenes, y la metempsicosis dentro de los videojuegos.



Romano Ponce Díaz

Iván Ávila González [coautor]



Este libro fue arbitrado por especialistas en el área de la Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos mediante dictamen doble ciego entre los meses septiembre y octubre del 2022. La obra cuenta con el aval del H. Consejo Técnico de la Facultad de Letras-UMSNH, autoridad que resguarda los dictámenes correspondientes, quedando a disposición de indagatoria legal.

**Ser y estar en un espacio digital navegable:** Una aproximación desde los Estudios Visuales al esfuerzo no-trivial, al campo de existencia de las imágenes, y la metempsicosis dentro de los videojuegos.
Romano Ponce Díaz e Iván Ávila González [Coautor]. Morelia, Michoacán de Ocampo, México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Facultad de Letras, 2022.
Primera edición, 2022.
D.R. © Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, MéxicoD.R. © Facultad de LetrasD.R. ©
Diseño de portada: Romano Ponce Díaz
ISBN: 978-607-99587-3-2
El contenido de esta obra es propiedad de los autores.
Atribución-NoComercial-SinDerivadas.
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.
Impreso en México / Printed in Mexico

# Consideraciones preliminares

Con la coautoría del Dr. Iván Ávila González, y bajo la supervisión del Dr. Juan Carlos González Vidal, en los siguientes ensayos de investigación se realiza una serie de propuestas teóricas, replanteamientos, reevaluaciones y revisiones de investigaciones académicas en curso sobre el análisis del discurso de videojuegos. Tales investigaciones en curso han sido trabajadas colaborativamente en diversos espacios académicos por Ponce Díaz y Ávila González. En el apartado de referencias bibliográficas se encuentra la información relacionada con tales publicaciones, ponencias y trabajo en aulas.

En el presente libro buscamos dar cohesión y un hilo conductor a una serie de ensayos de nuestra autoría que en su momento han tenido cabida en otros espacios académicos. Estos ensayos se alejan de ser una compilación, en cambio buscamos expandir y concretar ideas, conceptos y propuestas que, a nuestro criterio, pudieron percibirse como tautológicos y poco accesibles. Consideramos que la generación de conocimiento es una labor en constante reevaluación y autocrítica, y este proyecto fue realizado con respeto y agradecimiento infinito a los espacios académicos que evaluaron y publicaron los ensayos en su momento.

Este proyecto de investigación se realizó con el apoyo conjunto del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [CONACyT] y el Cuerpo Académico 219 [CA-UMSNH-219] de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. De esta forma, este libro es uno de los productos de los trabajos de investigación académica realizados en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo bajo el contexto del programa de **“Estancias Posdoctorales por México”** del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

[CONACyT], en el periodo del 1 de octubre de 2022 al 30 de Septiembre de 2023, con el proyecto de investigación titulado *"Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas"* presentado por Romano Ponce Díaz, bajo la dirección del Dr. Juan Carlos González Vidal.

# Introducción: ¿Por qué estudiar los videojuegos?

Los videojuegos surgieron fortuitamente producto de experimentos técnicos con máquinas electrónicas en la década de 1950 (Carr & Comtois, 2004; Kent, 2001). En la década de 1980 ya incidían y formaban parte del imaginario de la cultura visual contemporánea (Hansen, 2016). Durante el último cuarto del siglo XX, los videojuegos *arcade*[01] formaron parte del paisaje, la cultura y economía popular de México. Incluso en los asentamientos más remotos, rurales y marginados del país se podía acceder a gabinetes de *arcade* (Gonzáles-Seguí, 2000). Los primeros *arcades* llegaron a México, a pesar de las restricciones en el comercio internacional, a finales de la década de 1970; muchas de las cabinas eran de contrabando, otras eran versiones piratas y *bootleg*[02]. Para el año 1985, con la apertura comercial en México, ya era común y recurrente encontrar cabinas de videojuegos en diversos tipos establecimientos: farmacias, *lobbies* de hoteles, tiendas de abarrotes y demás espacios públicos (Urbina, 2017). Durante las mismas décadas, la popularización y masificación de las consolas especializadas y las computadoras personales abonó a la integración de los videojuegos dentro de la cultura visual contemporánea. Ya fuese para jugar ajedrez o *Mistery House* (Williams & Williams, 1980), las computadoras personales volvieron cotidiano el uso de videojuegos en un gran número de usuarios. En el año 2022, la gran mayoría de dispositivos digitales tiene la capacidad de reproducir textos, imágenes,

audio, video y, por lo tanto, videojuegos.

La producción de videojuegos se ha convertido en una labor multidisciplinaria que conjuga los esfuerzos de programadores, diseñadores, escritores, artistas, matemáticos, administradores, entre otros. Los videojuegos son concebidos en distintas esferas y lógicas de producción. En la misma medida en que tenemos a la producción industrializada de los videojuegos a manos de diversas corporaciones, con sus lógicas de explotación capitalista, en igual medida tenemos a artistas que utilizan los videojuegos como una forma de expresión estética (Ponce-Díaz, 2021; Schreier, 2017, 2021). Con el devenir de los últimos años del siglo XX y principios del siglo XXI, los videojuegos se han establecido como una manifestación estética de la cultura visual contemporánea (Antonelli, 2012; 2013).

En este espacio, consideramos pertinente señalar que, en esta ocasión, no está dentro de los objetivos de este texto el discutir el estatus de los videojuegos como mercancías de consumo, bajo las dinámicas de producción y explotación capitalista. Sin embargo, recalcamos que los videojuegos se producen en distintos contextos y bajo diversas perspectivas (Hansen, 2016; Kohler, 2016). Sin duda hay videojuegos producidos como mercancías –siendo la faceta más visible y difundida en occidente (Cassie, 2017)-, pero también hay videojuegos con intenciones artísticas, otras meramente expresivas y técnicas (Antonelli, 2012, 2013; Ding, 2018; Schleiner, 2005). El generalizar y englobar a los videojuegos como mercancías de consumo bajo el sistema de producción capitalista es equiparable a señalar que toda producción cinematográfica es una mercancía por el hecho de que la faceta más visible de la cinematografía sea la del cine comercial masificado. Ahora bien, deliberadamente buscaremos

mencionar y referir a videojuegos que se encuentren –en mayor o menor medida- alejados de los circuitos hegemónicos geográficos y de producción masificada.

En el mismo tenor, tampoco discutiremos los temas de índole psicológica y psiquiátrica en torno al impacto que pueden tener los videojuegos en las personas durante las etapas de infancia. La decisión de no acometer tales temas no es producto del desinterés, se debe a que no somos las personas indicadas para abordar tales perspectivas. Consideramos que las ciencias de la conducta, la sociología y las ciencias de la salud emiten comentarios mucho más informados, producto de evidencia científica y estadística, que superan a nuestras meras opiniones poco calificadas en el tema. Para conocer abordajes sobre la relación entre violencia, videojuegos y psicoanálisis recomendamos la lectura de los textos de la Dra. Blanca Estela López (2019) de la Universidad Autónoma Metropolitana. Para conocer más sobre los vínculos de la violencia, criminalidad, exclusión social, drogadicción y juventudes, conminamos a recurrir a los estudios de la Maestra Claudia Alarcón Zaragoza[03]. Ambas académicas –y muchas más autoras- podrán dar un panorama mucho más amplio y fundamentado sobre la relación de las juventudes con la violencia, medios y prejuicios sociales.

De igual forma, el presente texto no busca argumentar una reivindicación o legitimación de los videojuegos. Existe un gran número de textos, tanto académicos como cotidianos, que buscan enumerar e identificar una serie de beneficios culturales, psicológicos, físicos e incluso monetarios del acto de jugar videojuegos. Si bien son respetables tales posturas, corren el riesgo de abonar a una especie de discurso que, de forma no-consciente, argumenta que incluso el ocio debe ser productivo, que toda

actividad requiere tener un beneficio palpable para ser válida. Un discurso que acarrea la carga ideológica la cual señala que incluso el contemplar y participar del arte tiene que conllevar un "beneficio", y, lamentablemente, tal beneficio puede connotar una integración a las dinámicas de explotación capitalista. Es decir, la creencia de que incluso las actividades lúdicas, esparcimiento y artísticas tienen que abonar de una u otra forma al concepto contemporáneo de productividad.

Al igual que con nuestro texto *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales (Ponce Diaz & Ávila-González, 2022)*, con esta serie de ensayos aspiramos a generar materiales que sean accesibles y de beneficio para cuerpos estudiantiles interesados en el análisis de los videojuegos y sus narrativas; lo que permita abonar a la generación de conocimiento con fundamentos teóricos en la semiótica visual, por medio del abordaje crítico de estos tipos de texto[04] desde la transdisciplina de estudios visuales. De igual forma, buscamos estabilizar conceptos teóricos que puedan facilitar a docentes y estudiosos el diseño de herramientas y programas educativos alrededor de las artes narrativas digitales participativas. Buscamos que este ensayo sea uno de muchos pasos para la generación de más y mejores teorías, instrumentos y cartografías para el análisis del discurso y la crítica de los videojuegos.

En los siguientes apartados abordaremos a los videojuegos como una forma de narrativa ergódica –literatura ergódica-; entendiendo como narrativa ergódica a aquellas construcciones textuales que requieren de la participación y esfuerzo no-trivial de sus lectores. Espen J. Aarseth en su texto *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) acuñó el término *literatura ergódica*, estableciendo una categoría que engloba a

aquellos textos[05] en los cuales, para que se construya o configure un relato, se requiere del *esfuerzo* (Juul, 2011) no-trivial de sus lectores, y en consecuencia, se dé un avance o progreso narrativo. Aarseth formuló el concepto ergódico de los vocablos griegos *ergos* [trabajo] y *hodos* [camino o viaje] (Aarseth, 1997), de tal forma, podríamos interpretarle como "la labor de recorrer el camino / la labor de realizar un viaje" (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2022).

Si bien Aarseth utiliza la designación de *Literatura Ergódica*, en esta ocasión preferimos referirnos a este tipo de textos con como *Narrativa Ergódica*. El designar a cualquier texto [entendiendo al texto como un encadenamiento secuencial de signos (González-Vidal & Ávila-González, 2020; González-Vidal & Ávila-González, 2019)] como *literatura* conlleva una serie de debates políticos y de mecanismos de legitimación artística que no es conveniente discutir en este espacio. En el presente texto no discutiremos la calidad literaria, artística o cultural de los relatos proporcionados por los videojuegos, nos enfocaremos en los mecanismos narrativos particulares del medio y sus limitantes. De tal forma, prescindiremos de la carga política de la designación 'literatura', pues es un tema que es preferible abordar caso por caso y pieza por pieza, en vez de emitir una valoración general e imprecisa de todos los videojuegos y, en su lugar, los abordaremos como 'narrativa'.

No tendremos el atrevimiento de señalar que estaremos acuñando o presentando términos novedosos en los siguientes apartados, más bien, buscaremos estabilizarlos, es decir, tratar de separar aquellos conceptos producto de la mercadotecnia de aquellos que consideramos que pueden abonar al estudio académico de los videojuegos. Una consideración medular que debemos afrontar en el momento de utilizar los conceptos

*juego de computadora*, *videojuego* y similares es que mucha de la terminología que podemos encontrar en textos especializados, incluso en tesis de diseño, sociología y *game studies,* resultan sumamente imprecisos, pues parten de una serie de premisas nebulosas, resultado del abuso de los neologismos. Muchos de los términos, incluido el de 'videojuego', son producto de la retórica comercial utilizada por los departamentos de mercadotecnia (Peone & Ruben, 2015). Puede resultar sumamente atractiva la idea de adaptar teorías existentes, intentar teorizar y designar nuevos significados a significantes que, lamentablemente, fueron utilizados con cierta arbitrariedad, como interactividad, virtualidad, entre otros. Por lo tanto, se debe ser muy cuidadoso al intentar aplicar o encontrar significados y significantes a conceptos que son huecos en su origen, tanto tecnológico como cultural, puesto que, al abusar o mistificar esos términos, se corre el riesgo de generar edificios conceptuales a partir de cimientos falsos.

De igual forma, al leer la prensa especializada de videojuegos, nos podemos topar con la frustración de que muchos de los textos son especialmente carentes de contenido y de perspectiva. En diversas ocasiones, las publicaciones de prensa crítica parecieran ser simplemente catálogos de ventas de aquellos productos lanzados al mercado. Sin embargo, en otros circuitos, alejados de la hegemonía de la prensa especializada, nos podemos encontrar con reseñas y testimonios de personas a quienes los videojuegos realmente los han conmovido y que hablan de su efecto directo e íntimo. Nos gustaría ser optimistas y creer que se volverán la norma y no la excepción esos textos, investigaciones y ensayos que aborden con mayor profundidad a los videojuegos.

Durante la redacción del presente texto, hemos tenido presente el potencial problema de índole pedagógica del que nos advierte Espen

Aarseth: “al momento de describir un videojuego pareciera que queremos explicar teoría cinematográfica a alguien que nunca ha visto un *film*” (1997). Nos atrevemos a apropiamos de la problemática que encontró Andrei Tarkovski (2016) en la academia cinematográfica y la desplazamos hacía el terreno del estudio de los videojuegos:

> “Desgraciadamente, en las discusiones teóricas se tiende a generar o hacer surgir dificultades a causa de la abundancia de términos y etiquetas, las cuales derivan únicamente en oscurecer el significado de lo que se dice y aumenta la confusión.” (Tarkovski, 2016)

Tal situación despierta en quienes firman este texto la necesidad de plantear, discutir y presentar nuestros propios puntos de vista respecto a los problemas y enfoques alrededor de los videojuegos, desde la perspectiva de usuarios, investigadores y productores de imagen. Consideramos pertinente que, para poder estudiar los fenómenos que rodean a los videojuegos, se requiera estabilizar una amplia variedad de términos y perspectivas. Somos conscientes de que la terminología que se mostrará en las siguientes líneas, en su mayoría, podrá parecer obvia para determinados lectores, pero aspiramos que para aquellos lectores que no se encuentren familiarizados con los términos, una vez terminada la lectura del presente, les resulten menos herméticos o nebulosos los videojuegos como objeto de estudio.

## El esfuerzo no-trivial del *gameplay*: La participación directa del lector

Como una forma de especificidad mediática generadora de sentido narrativo dentro de los videojuegos

Comenzaremos reiterando lo mencionado durante el texto introductorio: Espen J. Aarseth en su texto *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) acuñó el término *literatura ergódica*,

estableciendo una categoría que engloba a aquellos textos[06] en los cuales, para que se construya o configure un relato, se requiere del *esfuerzo* (Juul, 2011) no-trivial de sus lectores y, en consecuencia, se dé un avance o progreso narrativo. Como se mencionó en la introducción, Aarseth formuló el concepto *ergódico* de los vocablos griegos *ergos* [trabajo] y *hodos* [camino o viaje] (Aarseth, 1997), de tal forma, podríamos interpretarlo como "La labor de recorrer el camino / la labor de realizar un viaje" (Ponce-Díaz & Ávila-González, 2022).

Bajo el mismo contexto de las estructuras lúdicas y constructos narrativos, Jesper Juul (2011) postula que el *esfuerzo* en un juego es cuando el participante ejerce una labor con el propósito de influir en el resultado o resolución del relato. En ese tenor, a la participación o esfuerzo *no-trivial* le podemos entender como la actividad intelectual y/o quinestésica que realizan quienes recorren el relato[07] para dar forma y sentido narrativo al texto. Tal actividad rebasa a los que Aarseth designó como los actos *triviales,* los cuales suelen ser el cambiar la página de un libro, presionar el botón de inicio de un reproductor de video, colocar un dispositivo de almacenaje en un reproductor de video, seleccionar una escena en un menú digital, rebobinar una cinta magnética, por poner algunos ejemplos (Aarseth, 1997). El esfuerzo no-trivial es la participación directa requerida para poder recorrer e influir en un relato ergódico (Ponce Diaz, 2022a).

Teniendo en consideración lo anteriormente mencionado, las narrativas ergódicas –o literatura ergódica- requieren indispensablemente de la participación directa de sus lectores, ya sea, que asuman el rol de personajes, narradores, co-escritores o directores dentro del relato. La literatura o narrativas ergódicas comprenden una serie de diversas construcciones textuales[08], ejercicios literarios[09], los juegos de rol

performativos, los juegos de rol *pen & paper*[10], diversos *Table Top Games*, literaturas electrónicas, hipertextos, hipermedias, pasando por las narrativas audiovisuales digitales –incluidos los videojuegos o juegos de computadora-, y disímiles actividades digitales y análogas de escritura y creación artística colaborativa[11].

En el presente texto, acudiremos a la perspectiva transdisciplinar de los Estudios Visuales, para explorar cómo se acota la participación directa y el esfuerzo no-trivial de los usuarios dentro de las narrativas ergódicas de diversos videojuegos. Entendiendo a los videojuegos como una serie de objetos hipermedia narrativos producto de la cultura visual contemporánea (Lafón, 2017; Mirzoeff, 2009), provisionalmente presentamos la siguiente pregunta: ¿hasta qué punto es no-trivial el esfuerzo de un lector en un videojuego?

Si bien el esfuerzo no-trivial es una condición *sine qua non* para los videojuegos –en su estructura de narrativa ergódica- la misma presenta una serie de limitaciones operativas y, por lo tanto, narrativas, las cuales buscamos explorar en el presente texto. Con esta disertación aspiramos a emitir una reflexión en torno a las limitantes que enfrenta el esfuerzo no-trivial de los lectores/usuarios en los videojuegos.

Enfocamos nuestra mirada en los videojuegos, pues son objetos narrativos ergódicos que desde la década de 1970 (Hansen, 2016) son conocidos en sectores lo suficientemente amplios de la cultura visual contemporánea (Cassie, 2017; Gonzáles-Seguí, 2000). P ara el año 2022 hay videojuegos que se han insertado en los circuitos de arte contemporáneo legitimado (Antonelli, 2012; Ponce-Díaz, 2021), de tal forma que los videojuegos son uno de los ejemplos más accesibles para vislumbrar lo que es la narrativa ergódica (Ponce-Díaz & Ávila-González,

2021).

Aspiramos a exponer a lo largo del presente texto una serie de elementos constitutivos operativos inherentes a las narrativas de los videojuegos, vinculados a la participación directa y esfuerzo no-trivial de sus lectores. Desde el *intentio operis* (Eco, 1992) del corpus a exponer se propondrá una cartografía no-modelizante de los andamiajes del esfuerzo no-trivial requerido en diversos videojuegos –en su defecto, el de los videojuegos explorados en este documento. Por lo tanto, partiendo de su condición de narrativa ergódica –y su relación con el esfuerzo no-trivial-, buscamos estabilizar una tipología intermedial de la especificidad mediática (Bordwell, 1985) combinatoria de los videojuegos. Estabilizando dicha tipología, se buscará abonar a la discusión de las semejanzas y diferencias que presentan los videojuegos entre sí. Si bien los videojuegos comparten elementos operativos constitutivos y mediáticos en apariencia similares, mostraremos como sus mecánicas (*gameplay*[12]) les pueden hacer requerir de un esfuerzo no-trivial diverso para cada pieza. Al mostrar las limitaciones de la participación no-trivial dentro de los videojuegos, derivada de la estabilización de sus especificidades mediáticas combinatorias, buscamos abonar a la generación de conocimiento en las áreas transdisciplinarias de los Estudios Visuales y Análisis del Discurso enfocadas en medios narrativos audiovisuales digitales.

Consideramos que en este punto es conveniente intentar responder a la pregunta ¿para qué buscamos entender hasta qué punto es no-trivial el esfuerzo de un lector en un videojuego? Dentro de nuestro horizonte de interés se encuentra el vislumbrar e identificar los andamiajes ideológicos que insertan los autores de forma consciente o no-consciente[13] dentro de los videojuegos. Los andamiajes ideológicos son inseparables de las estructuras

socio-económicas y de las dinámicas de producción y explotación (Wolmart, 2017; Yepez, 2020; Žižek, 2000, 2009), por lo tanto, en esta ocasión nos enfocaremos en el *intentio operis* (Eco, 1992) de las obras narrativas ergódicas. Cavilamos que gran parte de la carga ideológica y cultural presente en esta clase de narrativas se puede identificar en el tipo de elecciones y dilemas que se le plantean a los usuarios.

Es el momento pertinente de presentar una definición estabilizada de videojuego bajo el esquema de narrativa ergódica propuesto por Espen J. Aarseth (1997). En párrafos anteriores mencionamos un breve panorama de ejemplos de narrativas ergódicas, las cuales no estarán necesariamente ligadas a las tecnologías digitales. Considerando ello, nos aventuraremos a realizar una vinculación del término popular *gameplay* con el de participación directa o esfuerzo *no-trivial* de Aarseth (1997). De tal forma exploraremos el desplazamiento de *gameplay* como una forma de esfuerzo no-trivial y, en consecuencia, como una forma de narrativa ergódica.

Podemos entender a un videojuego como un programa informático que puede estar alojado en una placa de circuitos integrados (Urbina, 2018) o en un dispositivo de *software*[14]. Tal dispositivo de almacenaje de *software* requiere de un *hardware*[15] especializado que le convierta en una señal de video (Urbina, 2016). El dispositivo de *hardware* tiene la función de recibir e interpretar los comandos ingresados por el usuario y, de acuerdo con sus límites de programación, proyectar a la retroalimentación en forma de audio y video (Kent, 2001; Urbina, 2018). Esta última es un juego entre el *software* y el usuario, mediada por el artefacto de *hardware*. Los videojuegos son operativamente más cercanos a los juegos de mesa y de rol *pen & paper* que a la cinematografía (Crawford, 2011; Kerzner, 2015). El juego puede ser de naturaleza finita o infinita (McGonigal, 2011); puede

tener un contexto y componente performático, una relatoría, una estructura contextualizada, una realidad ficcional diegética y una plataforma narrativa. La plataforma narrativa puede darse con los niveles heterodiegéticos, homodiegéticos y autodiegéticos (Saganogo, 2010)[16].

Con la intención de aproximarnos a los objetivos mencionados anteriormente, recurriremos a tres videojuegos buscando determinar la implicación de la participación directa y esfuerzo no-trivial de los usuarios, y, con ello, vislumbrar sus limitantes, es decir, determinar si es indispensable la participación directa de un lector. Los videojuegos seleccionados son: *She Sees Red* (Puzyrevskiy, 2019), *Blasphemous* (Cabeza & Ortega, 2019) y *Mulaka* (Vizcano, 2018).

Se buscó que los videojuegos seleccionados no fueran procedentes de los países con producción típicamente preponderante [Estados Unidos de América, Japón, Canadá e Inglaterra (Economist, 2015)][17] y que el software estuviese disponible en plataformas de computadora personal[18], es decir, que no estuviese restringido a un hardware especializado[19]. Asimismo, se seleccionaron juegos cuyos *gameplay* no fuesen similares entre sí –al menos superficialmente- y, finalmente, que hubiesen sido publicados después del 2017.

| Título | País de origen | Año | Plataforma | Duración aproximada | Estructura visual |
|---|---|---|---|---|---|
| *She sees red* | Kazakhstan | 2019 | Linux | 45 min / 3 horas | Live Action Video |
| *Blasphemous* | España | 2019 | Linux | 13 horas | Pixel Art |
| *Mulaka* | México | 2018 | Windows | 9 horas | 3D Poligonal |

*Tabla 1. Corpus de videojuegos*

Con la aspiración de poder realizar una clasificación accesible, buscaremos determinar si se trata de relatos clásicos, modernos o posmodernos, por lo tanto, recurriremos a la teoría ternaria de los laberintos sintetizada por Lauro Zavala en *La precisión de la Incertidumbre* (2006a) y

al *Manual de Análisis Narrativo* (2006b) del mismo autor. En el mismo tenor, acudiremos al estudio *Navigable Space* de Lev Manovich (1998), y a las taxonomías de juego de Jane McGonigal (2011) y Miguel Ángel Ledezma Campos (2016). McGonigal y Ledezma Campos argumentan que los juegos nos dan objetivos y reglas claras, las cuales se pueden vislumbrar en cuatro características en la tabla 2:

| |
|---|
| Hay un objetivo, un propósito. |
| Hay reglas claras. |
| Hay un sistema de retroalimentación. |
| Hay una participación voluntaria. |

*Tabla 2 Síntesis de características de juego (Ledezma-Campos, 2016; McGonigal, 2011)*

Al realizar una síntesis de las clasificaciones de juego de McGonigal (2011) y Ledezma Campos (2016), y desplazando hacía el esfuerzo no-trivial planteado por Aarseth (1997), las preguntas que inicialmente exploraremos con cada uno de los videojuegos seleccionados se muestran en la tabla 3:

| |
|---|
| ¿Hay un objetivo, un propósito? |
| ¿Hay reglas implícitas o explícitas? |
| ¿Hay un sistema de retroalimentación? |
| ¿Hay una participación voluntaria? |
| ¿Se requiere de la participación directa del jugador? |
| ¿Hay puntos de bifurcación narrativa? |
| ¿Son evidentes los puntos de bifurcación narrativa? |

*Tabla 3 Preguntas iniciales*

# Sobre la participación directa y el esfuerzo no-trivial

Durante las sesiones del 11 y 12 de junio de 2022 del seminario “La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y

cultura” [ parte de las actividades del Proyecto 320702 Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera. Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt; proyecto promovido y desarrollado por el CA-UMSNH-219, Estudios de literatura, arte y cultura], la Dra. Zahira Rico Mora le formuló a uno de los presentes autores una serie de controversias relevantes en torno al análisis del *gameplay* de los videojuegos. La Dra. Rico preguntó sobre cómo se podría implementar un análisis de la *jugabilidad* si consideramos que los mundos ficcionales de los videojuegos, independientemente de la complejidad y apertura de sus laberintos, son irremediablemente sistemas determinados. Es decir, a pesar de presentar un aparente abanico de posibilidades, todas ellas están previstas y dispuestas por los diseñadores del videojuego.

Consideramos que la indagación de la Dra. Zahiro Rico es fundamental para entender los alcances y limitaciones de las narrativas ergódicas, ya que pone en crisis a la participación directa de los jugadores, cuestiona la relevancia del esfuerzo no-trivial. Entonces, ¿es realmente indispensable el esfuerzo no-trivial en un videojuego?

En la tira cómica publicada el 15 de diciembre de 2021 del personaje *Nancy* (Jaimes, 2021) [mejor conocida como *Periquita* en México], se presenta un ejercicio ergódico sumamente interesante y un cuestionamiento al esfuerzo no-trivial de los videojuegos. La tira cómica de seis paneles comienza con Nancy –Periquita- enunciando “¡Los videojuegos son como películas con las que puedes interactuar! Películas en las que tú puedes dar forma a la trama”, debajo de la viñeta se presentan dos opciones [“Lee el sendero superior para que Sluggo –Tito- concuerde”] y [“Lee el sendero inferior para que Sluggo –Tito- discrepe”]. Los siguientes paneles bifurcan y muestran los dos senderos posibles, los cuales muestran la respuesta de

Sluggo –Tito-: [“Los juegos te dejan hacer elecciones, pero me pregunto si realmente importan”], [Claro, los videojuegos te dejan hacer “elecciones”, pero ellas no importan realmente, ¿cierto?”]. Ambos senderos llevan al mismo panel final en el que Nancy –Periquita- responde molesta: “¡Sabía que ibas a decir eso!” (Jaimes, 2021). Nancy by Olivia Jaimes for December 15, 2021 [Traducción propia].

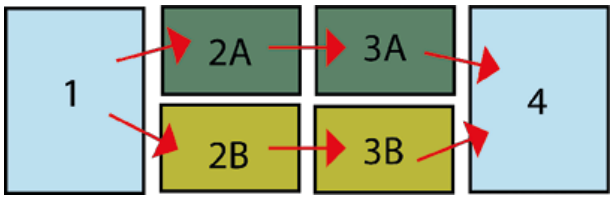



*Ilustración 1 Estructura de Nancy by Olivia Jaimes for December 15, 2021*

La tira cómica que firma Olivia Jaimes es un ejemplo sumamente puntual e ilustrativo para ejemplificar el funcionamiento de una narrativa ergódica, además de evidenciar las limitaciones de la participación directa y esfuerzo no-trivial requerido del lector. A pesar de que se plantea la posibilidad de seguir dos senderos, la resolución es fatal y premeditada. La tira cómica de Nancy no hace referencia a algún intertexto en particular, pero sí alude a la problemática que también nos planteó la Dra. Zahira Rico: los videojuegos, independientemente de la complejidad y apertura de sus laberintos, son irremediablemente sistemas determinados.

Con la intención de abordar provisionalmente los cuestionamientos de la Dra. Rico, plantearemos el acuerdo de denominar transitoriamente a la *jugabilidad* como un equiparable del concepto de *gameplay*. Comenzaremos señalando interinamente que el esfuerzo no-trivial es el *gameplay*, y el *gameplay* es un relato, por lo tanto, el esfuerzo no-trivial es una narrativa en sí misma. Teniendo en consideración lo anterior, a lo largo de las siguientes líneas buscaremos mostrar la relación entre la apertura del mundo ficcional, el esfuerzo no trivial y la generación de sentido narrativo.

Cuando un individuo participa de un videojuego, el primer esfuerzo no-trivial es la manipulación de un *hardware*; tal manipulación del *hardware* se manifiesta en la operación del *software*, esta operación se visualiza como imagen en una pantalla por medio de la señal de audio y video. Este ejercicio interrelacionado entre usuario, hardware, software e imagen deriva en una generación de sentido. En el caso particular de los videojuegos, la generación de sentido deviene en un relato explícito o implícito y, por lo tanto, se estructura una narrativa. Es importante recalcar que no utilizamos los vocablos *relato* y *narrativa* como sinónimos de historia. Bajo el contexto de los videojuegos les abordamos como el ordenamiento secuencial, causal y verosímil de un acontecimiento.

Nuestro abordaje de relato como el ordenamiento secuencial, causal y verosímil de un acontecimiento es más cercano a la observación –y participación en- una partida de ajedrez o incluso a la lectura de la transcripción de los movimientos. Cuando leemos las coordenadas de movimiento de una partida de ajedrez, nos podemos dar cuenta del ordenamiento secuencial, causal y verosímil de los eventos, ese ordenamiento es un relato, el cual a su vez es una narrativa propensa a diversas lecturas. ¿Una partida de ajedrez puede tener diversas lecturas? En el caso de que le abordemos como un relato con una narrativa particular podemos entrever que sí. Regresemos a la lectura de las transcripciones de movimientos de una partida de ajedrez: una lectura cándida puede ser el abordar a la partida como el relato 'enfrentamiento entre dos reinos', en la que podemos asignar valores narrativos a partir de las figuras, sus valores contextuales y sus movimientos: "La caballería diezmó a la infantería, dejando expuesto al cardenal a los ataques de las almenas". ¿Qué sucede si tenemos el contexto de que es la transcripción de una de las partidas de

1986 entre Karpov contra Kasparov? Nuestro abordaje puede ser totalmente diverso a la lectura cándida y ahora el relato se puede encaminar a la narrativa de la relevancia histórica, ideológica y social del encuentro.

Bajo la perspectiva propuesta, una partida de futbol, *baseball* o el deporte de su preferencia, es un relato en sí misma. Podríamos observar que la función no-consciente de los comentaristas deportivos es la de dar un ordenamiento y sentido narrativo al encuentro y, por lo tanto, tiene implicaciones ideológicas y culturales particulares. Lo que superficialmente podríamos asumir como un juego de pelota, nuestro quehacer intelectual lo estructura como un relato al momento de observarlo y, de acuerdo con nuestra biblioteca intertextual, se transmuta en una narrativa. El contexto de la guerra de 1982 entre Argentina e Inglaterra puede dotar de una carga narrativa particular al relato del partido de futbol de 1986 entre ambos países, por poner un ejemplo. El relato del mencionado partido tendrá una estructura narrativa, ideológica y semántica diversa si es rememorada por un ciudadano argentino, un ciudadano inglés, un ciudadano escoces, por mencionar a algunos. El esfuerzo no-trivial de los ajedrecistas y los futbolistas estructuran un relato y por lo tanto narrativas, las cuales son proclives a un número de lecturas proporcionales al número de lectores.

Un videojuego, al igual que una partida de ajedrez, un partido de futbol, en sí mismos son sistemas cerrados con resoluciones limitadas. Desde la perspectiva específica, un partido de futbol soccer, bajo circunstancias regulares, únicamente puede tener tres resultados, victoria, derrota y empate, lo mismo se podría decir de las resoluciones posibles de una partida de ajedrez. Lo anterior no implica que diversas partidas de videojuegos, ajedrez, futbol no puedan generar diversos relatos, los cuales derivan en narrativas y, por lo tanto, en lecturas.

## El esfuerzo no-trivial de “ser y estar ahí”

Los ejemplos descritos anteriormente han sido desde la perspectiva de un hipotético espectador, el cual puede estar observando los eventos en tiempo pasado o presente. Considerando que nuestro objeto de estudio son los videojuegos, es conveniente que comencemos a encaminar nuestro ensayo hacía el participante-lector-jugador. En textos anteriores hemos expuesto que una de las especificidades mediáticas, fundamentalmente constitutivas de las narrativas ergódicas, es la *metempsicosis* (Maher, 1911). La *metempsicosis*, bajo el contexto de las narrativas ergódicas, es el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de “ser y estar ahí” (Heidegger, 1996) dentro de un espacio digital navegable (Ponce-Díaz, 2020b; Ponce-Díaz & Ávila-González, 2021). Dicho de una forma menos esotérica, denominamos como metempsicosis al proceso simbólico en el que asumimos el rol de un personaje dentro de un juego, lo que nos permite encaminar las acciones del tal personaje por medio del esfuerzo no-trivial. La metempsicosis dentro de los videojuegos es el proceso quinestésico e intelectual que nos permite tomar el rol de uno o varios personajes, siendo uno de los pilares del esfuerzo no-trivial.

Los filmes de ciencia ficción *The Matrix* (Lana Wachovski, 1999-2003) de las hermanas Wachovksi, *Source Code* (Jones, 2011) de Duncan Jones y *13th floor* de Rusnak (Rusnak, 1999) pueden ser ejemplos accesibles para ejemplificar a la metempsicosis; siendo filmes en los que sus protagonistas transmigran su agencia intelectual a cuerpos digitales con la finalidad de poder recorrer espacios digitales navegables.

En los videojuegos con tramas narrativas explícitas la transmigración se da dentro del cuerpo digital de los personajes principales, sin importar el grado de apertura o limitación del mundo ficcional. La transmigración de la

agencia intelectual a un personaje digital se realiza indistintamente si las narrativas siguen estructuras de laberintos circulares, arbóreos o rizomáticos (Zavala, 2006a); ya sea en videojuegos con mundos ficcionales no-lineales como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Howard, Pagliarulo, Nesmith, & Kuhlmann, 2011*), The Elden Ring* (R. R. Martin & Miyazaki, 2022), en videojuegos rizomáticos masivos online como *Ragnarok Online* (Gravity, 2002), *World of Warcraft* (Pardo, Kaplan, & Chilton, 2004), en videojuegos con estructuras de laberintos árboreos como *Silent Hill* (Toyama, 1999), *Deus Ex: Human Revolution* (DeMarle, 2012), de igual forma en laberintos circulares –monosenda- tales como *Hellblade*: *Senua's Sacrifice* (Antoniades, 2017) o *Bioshock Infnite* (Levine, 2013).

¿Hay metempsicosis en videojuegos abstractos como *Tetris* (Pajitnov, 1984)? La respuesta más concreta es: no hay metempsicosis hacía un personaje explícito en un videojuego como Tetris. Ahora bien, sí sigue existiendo la transmigración de la agencia intelectual para "Ser y estar" dentro del videojuego, pues, en nuestra función de participantes-lectores-jugadores, somos nosotros quienes manipulamos las piezas en el espacio digital navegable.

El videojuego *Dr. Mario* (Harada, 1990) presenta una estructura de espacio navegable y de *gameplay* que pudiese asemejarle a *Tetris* (Pajitnov, 1984), con la diferencia fundamental de que en *Dr. Mario* nos transmigramos en el personaje que da nombre al videojuego. En el planteamiento narrativo implícito de *Dr. Mario*, nos transmigramos en un médico que busca combatir una infección con el uso de medicamentos adecuados. El esfuerzo no-trivial involucra acomodar las piezas de colores –presentadas como píldoras- en el ordenamiento de casillas que permitan eliminar las enfermedades. Desde una mirada superficial, la complejidad de

Dr. Mario se refleja en el esfuerzo no-trivial requerido de los jugadores, pero su relato en apariencia es poco sofisticado. Si removemos esas capas de superficialidad, nos encontraremos con dos preguntas interconectadas que pueden alentar a un análisis más extenso. ¿Por qué insertar un relato implícito en un videojuego que operativamente es hacer que coincidan líneas y columnas de colores? ¿Cuáles son las implicaciones ideológicas en un relato explícito sobre un médico que combate una enfermedad con medicamentos alopáticos?

Las obras artísticas, culturales y comerciales contienen elementos que nos pueden ayudar a vislumbrar los andamiajes ideológicos de la cultura que los producen. El que el videojuego Tetris no tenga un relato implícito y explícito responde a un andamiaje ideológico en sí mismo; al ser un videojuego soviético, podemos aventurarnos a decir que las vanguardias soviéticas, con sus vertientes de arte anti-representacional (Juanes, 2015), configuraron la estructura sociocultural que derivó en que Tetris sea un videojuego sin relato implícito. El que Tetris no tenga un relato implícito o explícito es una manifestación ideológica del tiempo, el lugar y la cultura que le produjo, tal manifestación puede ser un acto consciente o no-consciente de su autor. Parafraseando a Heriberto Yépez, nuestra intención no es hacer una arqueología del *intento auctoris* de la obra (Yepez, 2020); nuestro interés es observar cómo las ideologías se manifiestan en los videojuegos. No hay tal cosa como un texto libre de ideología, de postura ideológica ni de una ideología determinada.

## El esfuerzo no-trivial de recorrer un espacio digital navegable

El académico ruso Lev Manovich en su texto *Navigable Space* (1998) explora los sistemas de movimiento y recorrido dentro de los videojuegos

*Doom* (Carmack, Romero, & Hall, 1993) y *Myst* (Miller & Miller, 1993). Ahí postula que el recorrer un espacio digital tridimensional es una forma de relato y, por lo tanto, de narrativa, ya que se realiza un itinerario secuencial, lógico y causal. En el terreno de los videojuegos podemos señalar que no se requiere que sea un escenario digital tridimensional en sí mismo, ya que el recorrido de un espacio digital puede darse en planos de dos dimensiones o incluso con secuencias textuales como en los videojuegos diseñados por Roberta Williams (Williams, 2006; Williams & Williams, 1980).

La iteración tecnológica ha permitido que los artistas, diseñadores y desarrolladores puedan elaborar paisajes/espacios digitales navegables cada vez más complejos y abiertos. A continuación, mostraremos unos diagramas para el diseño de espacios navegables elaborados por el desarrollador Tommy Norberg (2021).

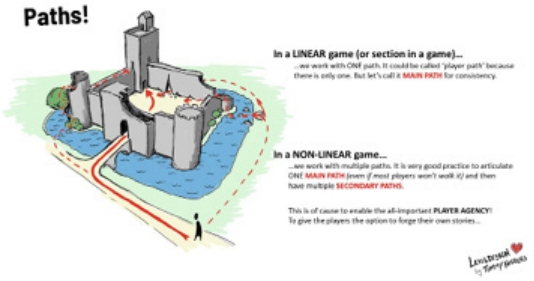



*Ilustración 2 Senderos de Tommy Norberg, utilizado con autorización del autor (Norberg, 2021)*

Regresemos a la premisa de que los videojuegos, a pesar de presentar un aparente abanico de posibilidades, todas ellas están previstas y dispuestas por los diseñadores del videojuego. En los diagramas de Norberg (2011) podemos observar que las variantes del esfuerzo no-trivial están consideradas e incluso promovidas por medio de elementos de diseño de escenario. Si bien la navegación se podría reducir a un [A]-[C], el diseño

del paisaje busca alentar un recorrido [A]-[b1]-[C], [A]-[b2]-[C], [A]-[n]-[C], producto del esfuerzo no-trivial de los navegantes.

En el siguiente diagrama, Norberg (2021) nos propone un sistema de navegación de espacio digital proporcionalmente más abierto, en este, el esfuerzo no-trivial puede derivar en relatos que difieran de jugador a jugador, a pesar de tener la misma resolución narrativa.

*Ilustración 3 Tipos de senderos por Tommy Norberg. Utilizado con la autorización del autor (Norberg, 2021).*

En apariencia, este es un sistema más complejo, aunque no deja de ser un esquema de recorrido [A]-[b1]-[C], [A]-[b2]-[C], [A]-[n]-[C]. Es momento de reiterar el cuestionamiento: ¿Es realmente indispensable el esfuerzo no-trivial de los navegantes? Es relevante considerar que el esquema de Norberg (2021) parece estar enfocado en un espacio tridimensional, por lo tanto, en los siguientes apartados, abordaremos brevemente dos videojuegos que presentan espacios navegables no-tridimensionales y un tercero cercano al esquema de Norberg (2021) En los siguientes apartados se presentarán las características de los tres videojuegos seleccionados para el análisis.

## *She sees red* (Puzyrevskiy, 2019)

*Ilustración 4 Gameplay de She sees red (Puzyrevskiy, 2019)*

**Premisa y esfuerzo no-trivial:** She sees red es un videojuego de misterio policíaco con sistema teleológico arbóreo en el que la trama se resuelve por medio de la revelación de una verdad ficcional (Zavala, 2006a). El videojuego es presentado por medio de un montaje de videos ejecutados con actores en acción viva –es decir, no son gráficos generados por computadora- y con técnicas de representación cinematográfica. El relato tiene un nivel homodiégetico en el que nos transmigramos en una investigadora policial. Dentro del **objetivo y propósito** explícito del relato está el desvelar el misterio alrededor de un asesinato en un bar. En nuestro rol de la investigadora, observaremos la escena del crimen y se nos presentarán dos opciones que establecen la reconstrucción del crimen y la huida del asesino, el esfuerzo no-trivial se ejerce al elegir una de las dos opciones que se nos presentarán en diversas escenas. Mientras los eventos son narrados por la voz en *off* de nuestra protagonista, se mostrará un *flashback* del desarrollo de los eventos luego del asesinato.

Al comienzo del relato, se enuncian **explícitamente las reglas del juego**. Durante diversas secuencias se presentan dos casillas de texto que plantean dos acciones y elecciones contradictorias entre sí, la selección de alguna de las alternativas irá configurando la trama y encausarán hacia uno de los múltiples desenlaces. Durante el progreso de la narrativa no hay estados de derrota de juego en sí mismos, pero las elecciones tomadas pueden devenir en finales más trágicos que otros. El **sistema de**

**retroalimentación** se establece en el momento en que se eligen las opciones en pantalla, cada opción desencadenará una reconstrucción de los eventos diversa, y por lo tanto una relatoría producto de la causalidad.

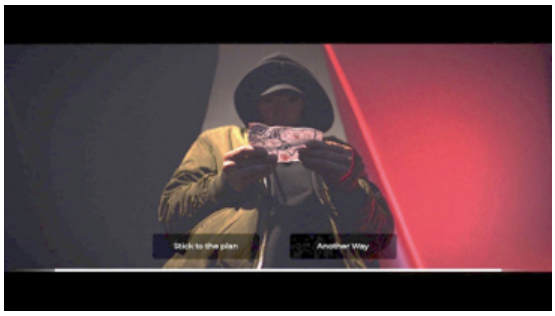



*Ilustración 5 El esfuerzo no-trivial en She Sees Red*

En la pantalla donde se explican las reglas del juego, se le pregunta al jugador si desea participar del relato, siendo este el primer esfuerzo no-trivial del relato. Si el participante elije la opción [No] el juego termina en ese instante. El recorrido del relato se puede interrumpir en cualquier momento y regresar al menú principal del videojuego, estableciendo así las reglas de **participación voluntaria**.

**Son evidentes los puntos de bifurcación narrativa** durante todo el relato, las elecciones se resaltarán en la pantalla y un marcado de tiempo indicará la premura para tomar las mismas. El videojuego plantea dos opciones a elegir durante cada punto de **bifurcación narrativa**, las cuales en su mayoría no son elecciones de naturaleza binaria. Una vez finalizado el relato, el sistema conmina a explorar todas las opciones posibles en múltiples recorridos, ya que, si bien los finales pueden diferir, en cada uno de ellos se presenta un fragmento del pasado ficcional del relato, lo que permite que los participantes puedan formular una visión más clara de las motivaciones de los personajes.

En *She sees red* podemos observar un esquema de recorrido arbóreo [A]-[n]-[n+1], en el que conforme vayamos diversificando nuestras

elecciones, las ramificaciones de estas van derivando en los –predeterminados- finales diversos, los cuales pueden ser de naturaleza contradictoria en su relación de los unos con los otros. Además de los textos con las opciones, a nivel composición visual, las escenas suelen estar construidas en paneles simétricos que reafirman la dicotomía de los dilemas.

El videojuego dentro de su estructura es consciente de las limitaciones que presenta una narrativa con esta naturaleza ergódica, dentro del sistema de retroalimentación hay una proeza que lleva el nombre *"What's the difference?"* la cual se obtiene al iniciar el relato y no elegir ninguna de las opciones que aparece en la pantalla. Tal aproximación consciente a las limitaciones de la participación directa del jugador plantea una reflexión en torno a la importancia –o la ausencia de importancia- del esfuerzo no-trivial de los participantes. Si bien el videojuego al inicio del relato muestra un texto que postula "cada elección importa", no es indispensable **la participación directa del jugador** ya que, si no se elige ninguna de las opciones en el tiempo determinado, el sistema seleccionará automáticamente una alternativa y la narrativa continuará como si se tratara de un filme convencional, hasta llegar a uno de los finales del relato. Es decir, operativamente *She Sees Red* puede observarse como un filme convencional con una trama y desenlace determinado, con la posibilidad de alterar –o no hacerlo- los eventos por medio del esfuerzo no-trivial de elegir las opciones.

A pesar de que las narrativas ergódicas son sistemas generalmente cerrados, con estructuras preestablecidas, debemos considerar que son pocos los medios narrativos masificados que exploran las posibilidades de variantes narrativas, y son aún menos los que confieren a sus lectores la

posibilidad de determinar las variantes del relato. En 2018, el director David Slade publicó su filme Black Mirror: Bandersnatch, el cual es uno de los productos ergódicos masificados que toma ventaja de las especificidades mediáticas de los servicios de *streaming*. Si tomamos en consideración que el esfuerzo no-trivial solicitado a sus audiencias es similar al requerido en *She Sees Red* (Puzyrevskiy, 2019), y si le clasificáramos como un videojuego – No encontramos motivo para no clasificarlo como tal si recurrimos a las características de juego de McGonigal (2011) y Ledezma Campos (2016)- podríamos señalar que es mínimo –e incluso innecesario- el esfuerzo no-trivial solicitado a sus participantes.

# Blasphemous (Cabeza & Ortega, 2019)

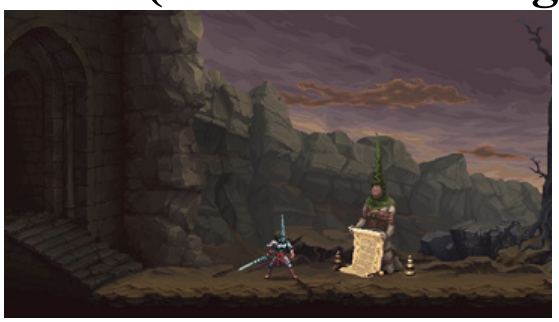


*Ilustración 6 Gameplay de Blasphemous (Cabeza & Ortega, 2019)*

**Premisa y esfuerzo no-trivial:** *Blasphemous* es un videojuego de exploración transversal de dos dimensiones, animado con la técnica denominada *pixel-art*, es decir, ilustraciones a partir de unidades básicas cuadradas. El relato autodiégetico presentado es una fantasía de horror, entendiendo al horror como un acercamiento con lo extraño (Zavala, 2014). En el relato nos transmigramos en un personaje que es únicamente conocido como "El penitente" cuyo **objetivo implícito** es realizar un peligroso peregrinar cuyo **propósito** es expiar sus pecados –los cuales no son revelados en ningún momento-. La primera parte del videojuego funge como un tutorial que explica **explícitamente las reglas** y sistema de juego,

además de enlazarlas con el orden diegético del mundo funcional, es decir, a las funciones de movimiento, combate y gestión de recursos se les da un atributo narrativo. El movimiento en el espacio navegable se realiza por medio del desplazamiento lateral en un espacio bidimensional. Por medio de nuestro esfuerzo no-trivial podremos ejercer un sistema de **retroalimentación** en el que podremos elegir las reliquias, y demás artilugios que podrá vestir el penitente y que le proporcionarán diversos atributos. Podemos señalar que la **participación voluntaria** está implícita desde el momento en que es evidente que se requiere de la **participación directa del jugador**. Además de la navegación en la pantalla de menús iniciales –los cuales podrían entrar en una suerte de actividades triviales-, en el momento en que nos transmigramos en el penitente se vuelve evidente la necesidad del esfuerzo no-trivial de los participantes: si no se acciona ningún botón de mando el penitente permanecerá en el mismo punto inicial, inmóvil y a la espera de que el participante haga algún movimiento por medio del *hardware*. Este punto de inmovilidad podría parecer banal desde una perspectiva superficial, pero nos plantea un aspecto relevante de la participación no-trivial en los videojuegos: sin la participación directa no hay acción y por lo tanto no hay generación de sentido.

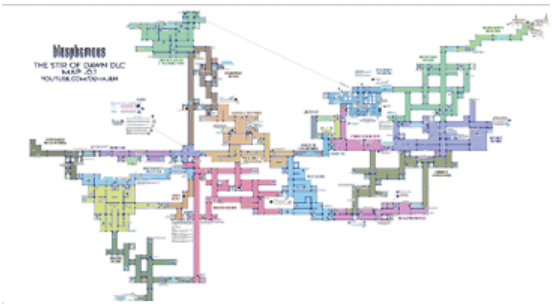



*Ilustración 7 Mapa del espacio navegable digital en Blasphemous.*

El diseño del espacio/paisaje digital navegable en *Blasphemous* está estructurado para presentar diversas **bifurcaciones espaciales** y, por lo

tanto, de generación de sentido. El espacio digital navegable está divido en cuadrículas simétricas que se expanden y bifurcan por medio de los cuadrantes [x] y [y] de un plano geométrico. Los participantes podrán desplazare a lo largo de la cuadrícula e ir interconectando el paisaje digital conforme recorren el espacio. Los participantes tienen la capacidad de recorrer todos los espacios disponibles y predeterminados, pero también tienen la opción de recorrer la trama central del relato sin explorar en su totalidad el mapa, lo que puede desencadenar las diversas resoluciones narrativas. **Las bifurcaciones narrativas** son evidentes únicamente si se ponen en contraste las resoluciones posibles –en una resolución el penitente muere al expiar sus pecados y los habitantes del mundo ficcional comienzan a adorar su cuerpo como el de un santo religioso; mientras que en otro final, el penitente no logra expiar sus pecados y su cuerpo se hunde en una montaña de sal, por mencionar dos finales del relato-; los participantes de *Blasphemous* tienen la posibilidad de tener una experiencia particular del relato, obtener un final predeterminado de acuerdo a sus acciones y no ser conscientes de la existencia de otras alternativas narrativas. Las subtramas que se presentan en el recorrido también tienen diversas resoluciones internas, lo que nos puede ayudar a vislumbrar que la participación y esfuerzo no-trivial de los participantes hace una generación de sentido diversa entre cada jugador, a pesar de ser un sistema predeterminado.

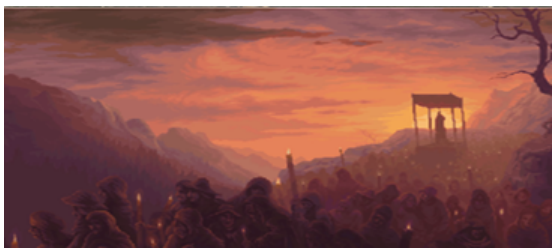


*Ilustración 8 Santidad y peregrinar en Blasphemous*

# Mulaka (Vizcano, 2018)

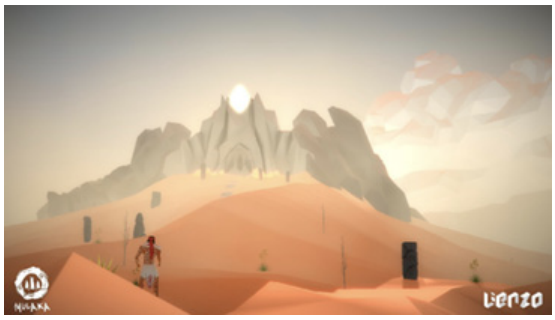



*Ilustración 9 Gameplay de Mulaka (Vizcano, 2018).*

**Premisa y participación no-trivial:** La trama nos transmigra en Maluka, un Sukúrame —es la palabra rarámuri designada para un chamán — que tiene contacto con el mundo espiritual y la sierra, o mundo material. Según la mitología tarahumara, ha habido diversas destrucciones del mundo (Servín, 2017), y si la humanidad se encuentra lo suficientemente corrupta, entonces los dioses estipularán que debe ser erradicada. El relato de la aventura de Mulaka involucra el **objetivo y propósito** de convencer a una serie de semi-dioses para que ayuden a poder probar a los dioses que la humanidad es digna de ser salvada. Los escenarios, paisajes y espacio navegable en los que se desarrolla la trama son versiones ficcionalizadas de locaciones de la Sierra Tarahumara. El primer segmento del relato cumple la función de ser un tutorial de las acciones que el participante puede realizar con el personaje, para establecer las **reglas implícitas y explícitas del juego,** el **sistema de retroalimentación** de navegación en el espacio digital, el sistema de combate y para establecer el sentido narrativo del relato.

El espacio digital navegable en Mulaka se presenta de forma tridimensional, en el que podemos recorrer determinados segmentos de terreno, los cuales contienen una serie de pruebas, las cuales pueden ser acertijos mecánicos, pruebas de combate o de navegación en el espacio. El espacio navegable se presenta con una estructura y sistema de recorrido

cercano a los diagramas de Tommy Norberg (Norberg, 2021), el paisaje es un extenso segmento de terreno que podemos abordar como discurramos conveniente, pero con un punto de ingreso [A] y con un punto de salida [C].

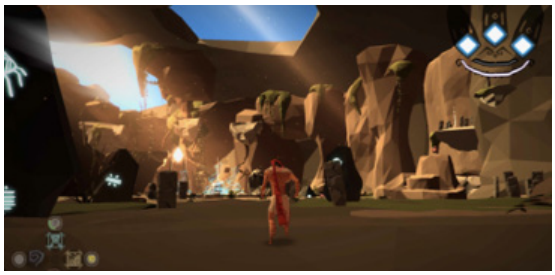


*Ilustración 10 Navegación del espacio digital en Mulaka*

Al igual que en *Blasphemous* (Cabeza & Ortega, 2019), **es indispensable la participación directa** y el esfuerzo no-trivial del participante. Si el participante no presiona ninguna instrucción en el hardware el personaje permanecerá en un estado de inmovilidad y por lo tanto la trama no progresará. Bajo el mismo esquema, podemos señalar que la **participación directa** dentro del videojuego es totalmente voluntaria, el progreso puede ser interrumpido y ser retomado en cualquier momento; los participantes tienen la capacidad de recorrer el espacio tridimensional sin desencadenar ningún evento de la trama central.

El videojuego *Mulaka* permite resolver de diversas formas un problema y explorar el espacio navegable. El esfuerzo no-trivial es requerido para establecer el cómo y cuándo se recorre el espacio tridimensional, sin embargo, la intervención en los desenlaces de la trama es mucho más reducida si la comparamos con *She Sees Red* y *Blasphemous*. Al intentar responder a las preguntas: ¿Hay puntos de bifurcación narrativas? ¿Son evidentes los puntos de bifurcación narrativa? *Mulaka* nos permitirá discutir uno de los puntos más relevantes en torno a los videojuegos como forma de narrativa ergódica: al *gameplay* como relato.

A pesar de que en Mulaka *se* presenta un espacio navegable digital en

tres dimensiones, la navegación del mundo ficcional es mucho más acotada que en la de *Blasphemous*. En *She Sees Red* no podemos hablar de una navegación en un espacio digital en sí misma, pero sí de una navegación de una secuencia textual.

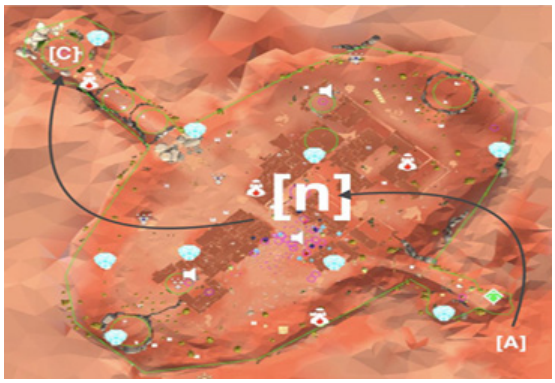



*Ilustración 11 Vista cenital de Paquime de Mulaka, dónde [A] es el punto de entrada, [B] salida y [n] el espacio navegable.*

# En defensa de lo trivial del esfuerzo no-trivial

La tira cómica de Nancy (Jaimes, 2021) tiene la capacidad de sintetizar en seis paneles las posibilidades y limitaciones de la participación directa por medio del esfuerzo no-trivial, poniendo en crisis aquello que podemos denominar como el quehacer ergódico; sin embargo, tal perspectiva establece como únicamente relevantes a los puntos [A] y [C] del relato, es decir, al planteamiento y desenlace, considerando como trivial lo sucedido en las variantes a las que denominaremos como [n]. La estructura [A] [n] [C], dónde [n] son las variables y posibilidades de recorrer un espacio tridimensional, nos lleva nuevamente a la figura en la que se puede mirar a los mundos ficcionales de los videojuegos, independientemente de la complejidad y apertura de sus laberintos, como sistemas irremediablemente determinados. Es decir, a pesar de presentar un aparente abanico de posibilidades, todas ellas están previstas y dispuestas por los diseñadores del videojuego.

En la estructura [A] [n] [C] la variable [n] implica todo el esfuerzo no-trivial que con su libertad acotada puede realizar un participante en un mundo determinado, la cual irremediablemente llevará a un [C], [C1], [C2], [$C^n$]. Con la intención de no ser tautológicos con respecto al abordaje presentado en el apartado "Sobre la participación directa y el esfuerzo no-trivial", en la presente reflexión final presentaremos una pregunta relativamente cínica: ¿Es relevante que sea trivial el esfuerzo no-trivial de los videojuegos?

Desde una perspectiva de producción visual, es una labor sumamente compleja el diseñar espacios navegables que den la posibilidad de ser recorridos de diversas maneras. Los videojuegos son sistemas cerrados con opciones acotadas y finales predeterminados, sin duda; pero el generar estos sistemas coherentes, verosímiles y causales conlleva una serie de méritos particulares. Méritos particulares que, a pesar de sus limitaciones se pueden observar en este tipo de medios. De tal forma, en lugar de preguntarnos si es relevante o no el esfuerzo no-trivial dentro de los videojuegos, podría abonar más a nuestro intento de conocimiento del mundo el explorar las posibilidades de generación de sentido que nos puede aportar el medio.

De igual forma, es conveniente que aprendamos a matizar nuestra descripción de las posibilidades narrativas de los videojuegos en su condición ergódica, o incluso de cualquier tipo de narrativa ergódica. Podría parecer una obviedad, pero en nuestra constante labor de describir, categorizar y analizar las narrativas ergódicas es importante recalcar que el esfuerzo no-trivial se encuentra acotado a un sistema determinado.

Puede haber sistemas más abiertos que otros, y sistemas más propensos a ser modificados por sus participantes. Con esto, nos referimos a la flexibilidad y posibilidad de que los usuarios, con su quehacer ergódico,

puedan hacer actos no-triviales que no estaban contemplados por los desarrolladores. Un ejemplo de ello son los denominados *speedrunners*, es decir, aficionados a los videojuegos que intentan realizar recorridos de los mismos en el menor tiempo posible, estableciendo récords a romper por otros jugadores. También podemos mencionar a los llamados *no-kill runs*, *no-damage runs*, y demás variedades de reglas que los jugadores se autoimponen para recorrer determinados videojuegos, en los que intentan terminar videojuegos bélicos sin ejercer violencia, por poner un ejemplo. Todas estas formas de recorrer los espacios navegables digitales muchas veces no son contempladas por los desarrolladores y, a pesar de que seguir siendo un sistema cerrado [A] [n] [C], el esfuerzo no-trivial de los participantes modifica totalmente la variable [n]. Si bien irremediablemente el sistema se resolverá en la constante [C], en el quehacer ergódico ha sido modificada la variable [n], es decir, cada persona puede jugar de una forma diferente un videojuego. Lo que nos puede llevar a una generosa perspectiva: No importa que un videojuego sea un sistema cerrado, lo importante es el sentido que pueden generar los participantes en ese espacio cerrado.

## Campo de existencia de las imágenes
## Estudios visuales, cultura visual y acontecimiento visual

Los estudios visuales –también conocidos como estudios de la cultura visual– son el campo de estudio y generación de conocimiento que funge como un punto de intersección donde convergen diversas disciplinas que estudian la imagen para poder realizar el análisis de la llamada cultura visual. Los estudios visuales surgen al tomar conciencia de que es imposible atomizar los estudios de la imagen o los acontecimientos visuales en

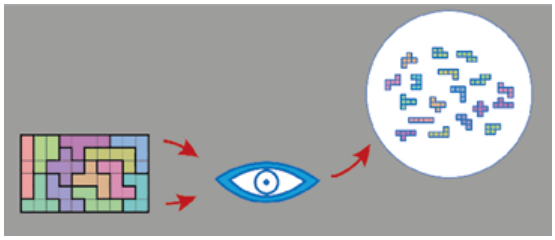
campos de conocimiento individuales y compartimentados. Es decir, limitar el estudio de la imagen a campos de estudios individuales siempre resultará insuficiente, pues la producción de imágenes y la forma de consumirlas no se encuentran aisladas en campos individuales del conocimiento.

Los estudios visuales están constituidos por dos elementos interconectados: la *visualidad* y el *campo de la existencia de las imágenes*. El primero, se puede entender como el análisis de los procesos epistemológicos acontecidos entorno a los actos de la *mirada*, entendiéndola como la posibilidad de *mirar*, *hacer mirar* y el *cómo miramos*. Es decir, la *mirada*, además de ser un proceso biológico, está estrechamente ligada a un proceso cognitivo: No miramos únicamente con los ojos, miramos con la mente. Las imágenes, como cualquier cosa que hayamos leído o visto, están constituidas de luz, la cual es reflejada sobre un objeto y captada por los órganos ópticos. Esa imagen óptica es procesada como imagen mental, a través de la imaginación y el juego de los significantes, signos y significados (Ponce Diaz, 2022b). Al usar el lenguaje, nosotros decodificamos esta existencia, la hacemos lucida y lanzamos luz sobre ella (Moore, Williams, & Gray, 2003).

*Ilustración 12 La visualidad y semiosis*

Un ejemplo de lo anterior son las diversas connotaciones que puede tener la percepción de los colores de acuerdo a cada cultura o grupo étnico; otro ejemplo, pueden ser los fenómenos epistemológicos, sumamente complejos, aparecidos durante El Renacimiento Italiano, con el desarrollo de la perspectiva geométrica en el dibujo y la pintura a partir de bases matemáticas, siendo un acontecimiento visual y cambio epistemológico que centró todo en el ojo del espectador y modificó totalmente el devenir y la causalidad de la manera en la que un gran número de culturas occidentales producen y consumen las imágenes

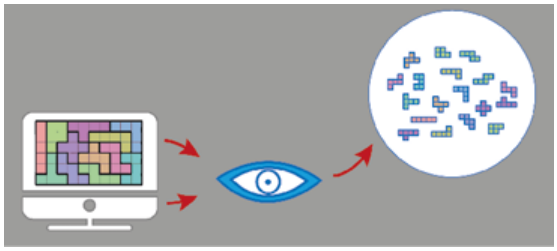
hasta la fecha. Mientras que la pintura rusa antigua, debido a las particularidades de la mirada endémica, desarrolló la perspectiva invertida, no por desconocimiento de la perspectiva renacentista, sino como respuesta a las estructuras de mirada de los pintores rusos o lo que Pável Florenski enunció, citado por Andrei Tarkovski (2016), como: “la necesidad de aclarar ciertos problemas espirituales de los pintores rusos”. Andrei Tarkovski (2016) puntualiza que nuestro conocimiento de las imágenes es totalmente distinto al de las personas anteriores a nosotros, por ejemplo, nosotros no pensamos la *Trinidad* de Rubliov con la misma mirada que sus contemporáneos, pero, lo más importante, es que tal imagen ha persistido, estuvo viva entonces y sigue con vida ahora, y ese lazo entre la gente de ese siglo y la del nuestro nos permite vislumbrar las miradas de la era que le dio origen (Tarkovski, 2016).



En el mismo tenor, podemos hablar de la obra de Cezanne, cuya innovación fue ampliar la paleta del realismo para incluir la incertidumbre en nuestra percepción de las cosas. Cezanne no pinta un simple objeto, sino el efecto de la interacción entre el acto de ver y el objeto visto. Como dice él: “No vemos las cosas como fijas sino como cambiantes. Un árbol cambia si mi mirada cambia ligeramente”. A pesar del carácter fragmentado de su obra, sería un error pensar que así es la realidad para Cezanne. Lo que pinta no es la realidad sino el efecto de percibirla (McNabb, 2012a, 2012b).

Dentro del campo de la visualidad, también se pueden abordar los diferentes fenómenos de modificación del significado, en los que las

connotaciones de las imágenes se transforman totalmente, como las crucifixiones a partir del cristianismo, la suástica luego de la Segunda Guerra Mundial, por ejemplo. En el terreno de la mirada de los individuos, una persona, al observar una imagen selecciona una cosa sobre otra, clasifica, omite y determina voluntaria o involuntariamente cómo colocar a las obras de arte de acuerdo a su contexto y experiencia personal; de acuerdo a su biblioteca intertextual (Zavala, 2006a, 2006b) interpreta al arte, según su propia mirada. Lo que Niels Bohr señalaba como el evento de que todas nuestras observaciones del universo se deben considerar como meras observaciones de nuestros propios procesos mentales y, por lo tanto, una mirada de nuestro mundo interior (Moore, 2009).



El segundo elemento de los estudios visuales se constituye a partir del *campo de existencia de las imágenes*,y de sus formas de producción y mediación, es decir: el arte, la pintura, la escultura, el diseño, la cinematografía, la cultura popular, la fotografía, etcétera. Estas se manifiestan a través de artefactos de mediación, los cuales son la cultura y la tecnología, esta última entendida como todo tipo de artefacto, electrónico o no, diseñado para ser observado. Este tipo de artefactos abarca el extenso, diverso y complejo mundo de los medios y los soportes, tales como el óleo de las pinturas, los muros para los frescos, los escenarios para la dramaturgia y la danza, las pantallas electrónicas, las páginas de las novelas gráficas, etcétera. En otras palabras, en este segundo elemento de los estudios visuales se discute la naturaleza de la mediación, el medio y la

presentación del Medio. Un ejemplo de ello podría ser que, en 1902, las primeras audiencias de las proyecciones cinematográficas de *Gertie the Dinosour* de Winsor McCay (McCay, 1902) creyeron estar observando un monstruo prehistórico vivo, ya que carecían del concepto de una caricatura animada (Moore, Williams, & Gray, 2002; Moore et al., 2003).

La *cultura visual* es el objeto de estudio de este campo disciplinar, bajo la premisa de que los objetos culturales, los artefactos y el ejercicio de la percepción se encuentran totalmente ligados a contextos culturales, ya sean históricos, sociales, políticos, etcétera, y son producto de códigos semióticos, característicos de la episteme y la cultura en que fueron producidos (Cabrera, 2010).

A *la cultura visual* la podemos definir como el conglomerado de imágenes, la producción de éstas y sus acontecimientos visuales, los cuales son emitidos por una cultura. La *cultura visual* comprende el sistema de generación, distribución y consumo de imágenes; estas últimas son entendidas como una amalgama holística de productos culturales, históricos, artísticos, entre otros, que se manifiestan en artefactos visuales (como pinturas, fotografía, cinematografía, cómics, grafiti, videojuego, publicidad y propaganda). *La cultura visual*, como perspectiva, también se puede entender como el estudio de la imagen y su importancia, todo bajo el contexto de las sociedades contemporáneas y la relación que tienen con el espectador (Mirzoeff, 2009).

Tal relación entre signo, espectador y artefacto es lo que se conoce como acontecimiento visual (Lafón, 2017), un proceso de semiosis producto de a interacción de estos tres elementos: un signo, un espectador y un artefacto –tecnológico– que lo posibilita. Al resultado sensorial de tal semiosis, desde la sensación, podemos llamarle *experiencia estética* o lo

que Kant denominó como lo *sublime (Kant, 1960)*, que comprende el cúmulo de emociones y sensaciones complejas que trascienden a la belleza. Estas emociones vividas durante la experiencia estética de lo *sublime*, no tienen por qué ser exclusivamente placenteras. Por ejemplo, la experiencia estética de ver *Lost Highway* de David Lynch (1997), puede comprender emociones como desorientación, sobrecogimiento, horror e incertidumbre; todas esas sensaciones son parte del repertorio de lo *sublime* y son, perfectamente, válidas a pesar de no ser bellas.

La experiencia estética, además del placer, involucra la instancia del goce, entendido, desde la perspectiva de Jacques Lacan, como la experiencia de la tensión, el forzamiento, del gasto y la hazaña, experiencia ligada estrechamente al dolor y a la proeza de sobrevivir al mismo (Lacan, 1966). Nuevamente, recurrimos a Andrei Tarkovski (2016) quien sintetizó la *experiencia estética* en el proceso de observar una imagen, en la cual nos es posible ver muchas cosas y, al intentar captar su esencia, nos internamos en un recorrido laberíntico. Cuando nos damos cuenta de que no podemos llegar al fin de tal laberinto, obtenemos un profundo placer –o goce, en términos de Lacan (1966)–.

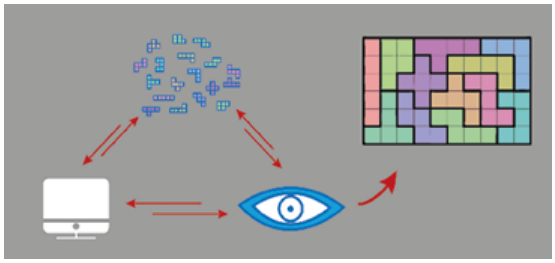
El director Andrei Tarkovski afirmaba que una verdadera *imagen artística* da al espectador una apariencia simultánea de los más complejos y contradictorios sentimientos (Tarkovski, 2016). Tarkovski recibió numerosas cartas en las que su audiencia buscaba transmitirle su sentir y, dentro del contexto del presente texto, sintetizan aquello que denominamos *el acontecimiento visual*:

"[…] ¿Sabe?, viendo en esa gran sala a oscuras la pequeña tela iluminada por su talento, sentí por primera vez en la vida que no estaba sola".

“[…] Los límites de la pantalla desaparecen, y el mundo, que estaba apartado de nosotros, regresa a nosotros, se convierte en algo real […] es Tarkovski mismo dirigiéndose al público que está del otro lado de la pantalla […] De hecho, mamá, no vi la película sino desde un punto de vista emotivo, pero estoy segura de que habría otro modo de mirarla. ¿Cómo la viste tú?, escríbeme y dímelo por favor” (Tarkovski, 2016).

Al reflexionar sobre esas cartas, Tarkovski (2016) postulaba que, cuando el artista obliga al público a crear un todo a partir de distintas partes, y a pensar más allá de lo que ha sido expresado, es lo único que lo pone en pie de igualdad con el artista en la manera en que ambos perciben la película.

El concepto de *imagen artística*, tomando los estudios cinematográficos de Tarkovski (2016) como punto de referencia, parte de la distinción entre literatura artística [judózhestvennaia literatura] y cualquier otro tipo de escritura [científica, académica, filosófica, periodística]. Tal distinción se trasladó al campo de las imágenes, denominando como *imágenes artísticas* [judózhestvennaia *film* o kartina] a aquellas imágenes o filmes cuyos fines no son informativos (Bustos-García, 2016).



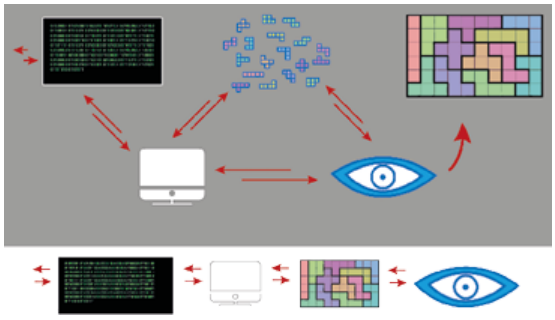
Ahora bien, el interés de los Estudios Visuales, en la experiencia estética del acontecimiento visual, no se encuentra limitado al mundo del arte, incluso podríamos señalar que los Estudios Visuales prestan especial atención a todos aquellos fenómenos que escapan del canon u organismos de legitimación artística. Es por ello que, apoyados por la semiótica y el

psicoanálisis, podemos encontrar Estudios Visuales sobre diversos objetos visuales que existen en una especie de periferia del fenómeno artístico. En el caso particular de este proyecto: los videojuegos.

Dado que los humanos somos seres analógicos, nuestro sistema perceptivo necesita representaciones analógicas para poder entender de qué se trata la información a la que estamos accediendo. El monitor de la computadora, el proyector digital, la impresora y el reproductor de CD de música nos proveen de una salida analógica de los archivos digitales, única forma en que para nosotros esos archivos se convierten en algo apreciable e inteligible.

El desarrollador de videojuegos y escritor Dustin Hansen (2016) señala que, desde una inspección superficial, parecería no tener mucho sentido que a los juegos de computadora se les llame videojuegos, pero tenemos que entender que las consolas de videojuegos son simplemente traductores de código informático. Los juegos están escritos en un código informático específico, que está alojado en los cartuchos o motherboards, o en un disco duro. A nivel técnico, la función del dispositivo es traducir ese código en una salida de video [output]. Es decir, el dispositivo toma la información o código informático, alojado en un dispositivo de almacenaje, reacciona a los comandos que recibe por medio de controles y teclados [Input] y traduce, todos esos datos, en una señal de video (Hansen, 2016). De ahí que tenga sentido llamarles videojuegos. Podemos usar la analogía de que el código es un lenguaje ajeno y la consola es un traductor que nos proporciona por medio de imágenes aquel lenguaje que nos sería incomprensible por sí mismo.

*Ilustración 15 Experiencia mediada entre el código, los dispositivos y la imagen mental*



Por lo tanto, en un acto de tautología e intento de desenmarañar y generar un espejismo de certeza, podemos señalar que: jugar un videojuego es un acontecimiento visual, en el que existe un signo –el juego–, el cual es imagen; un espectador –el jugador– y un artefacto –pantalla–, consola de videojuegos. En tal acontecimiento hay una experiencia estética basada en el goce, producto de las condiciones internas del acontecimiento. Al existir una relación, mediada por la tecnología, entre la imagen y el espectador, el estudio de la misma es un producto de la cultura visual y el videojuego, al ser una imagen mediada por un artefacto tecnológico, originada en un contexto, una cultura y una sociedad contemporánea, es parte de la cultura visual, la cual es el objeto de estudio de los Estudios Visuales.

## Andrei Tarkovski y el campo de existencia de las imágenes

Tienen resonancia las palabras de Gilles Deleuze (2009), en las que afirmaba que la mayoría de libros que citamos son aquellos que amamos y, de alguna forma, lo extenderé a los autores. Es de poca importancia para nosotros, a la hora de estructurar y redactar, que tales autores sean sumamente conocidos, desconocidos e incluso olvidados. Citamos por y

con amor (Deleuze & Guattari, 2009). Deleuze decía que lo hacíamos sin intención de reconstruir una memoria, pero me atreveré a diferir de él: justamente por eso lo hacemos, en un intento de re-construir una memoria, un vestigio o, incluso, una lápida que sirva de testimonio de que alguien aún recuerda y considera las palabras de aquellos que nos antecedieron. Una de las principales reflexiones de Tarkovski sostiene que los humanos, los individuos, no se encuentran en el abandono y soledad de la vacuidad universal, sino que se hallan entrelazados holísticamente con el pasado, el presente y el futuro; todo ello por el mero hecho de vivir, de existir. Nuestros nexos con el mundo, con la historia de la humanidad son indisolubles (Deleuze & Guattari, 2009).

Es por ello que se han elegido los textos de Andrei Tarkovski como fundamento teórico, porque además de ser de los pocos productores visuales en teorizar, desde una perspectiva del arte su propia obra, en sus filmes podemos encontrar el hilo conductor del recuerdo, la destrucción del vestigio, la erosión, o en su caso, la inundación, el enmohecimiento del recuerdo, la destrucción de los palacios mentales por las grietas, la lluvia del tiempo y la figura melancólica del perro, como testigo de la lluvia que va destruyendo. *Esculpir el tiempo* de Andrei Tarkovski (2016) es un evangelio para todos aquellos que producen imágenes y aspiran a transmutarlas en arte.

Tarkovski es un generoso y sincero conocedor de la naturaleza de la imagen, los guiones técnicos, la audiencia y las facultades particulares de la cinematografía, además de ser de los pocos directores que, con una intención autoral, no cae en la abstracción redundante, petulante y pretenciosa. Cuenta con un excelente dominio de la técnica, pero es un destructor de la convención de la estructura formalista. Describe claramente

las diferencias entre el teatro, la literatura y la cinematografía, utilizando una prosa alejada de las pretensiones o condescendencias que suelen plagar los textos de los cineastas que hablan de su propia obra. En una lectura superficial, podría parecer una explicación de sus películas, pero en realidad es el relato del retorno de un héroe que nos trae, a nosotros, simples mortales, el conocimiento sobrenatural que adquirió en la gesta infinita del arte.

Si bien Tarkovski nunca utilizó el término *Estudios Visuales*, cuando nos acercamos a sus ensayos podemos detectar su amplio conocimiento de los componentes de la *cultura visual*, los cuales, como ya dijimos, son la *visualidad* y el *campo de la existencia de las imágenes*. Buscó que sus películas, a pesar de ser altamente autobiográficas y autorreferenciales, trascendieran a la condición de plañidera de un recuerdo lírico con una enorme capacidad y talento para trascender la afección personal, y producir imágenes de contenido y relevancia poética: el sufrimiento del progreso histórico de la humanidad, el sacrificio heroico y el costo de ese sacrificio desde tiempos inmemorables. Exploró la *visualidad* y el *campo de la existencia de las imágenes* con el recuerdo mediado, a través de una pantalla, como sucede al inicio de su filme *Zerkalo* (Misharin & Tarkovski, 1975), donde uno de los tantos *alter ego* del autor, al comienzo del relato, prende un televisor y a partir de ese artefacto se puede obtener, de una forma mediada, todo el acontecimiento visual de los recuerdos de Andrei Tarkovski. Al igual que David Lynch, que parte del acontecimiento visual, se encuentra en la remembranza del relato, en el cual, una vez reconstruido en la memoria, se puede encontrar coherencia y estructura.

## Metempsicosis

La presente contribución aspira a ser un desarrollo descriptivo-

argumentativo de la apropiación de conceptos filosóficos, literarios, artísticos y de diseño para poder puntualizar acontecimientos visuales de narrativa, específicamente el recorrido de los espacios tridimensionales digitales navegables –realidad virtual-. La problemática que guía el estudio gira en torno a los siguientes aspectos: Con la expansión de tecnologías de producción y distribución de imágenes digitales, los artistas y productores de imágenes han podido construir espacios navegables digitales con intenciones artísticas, experimentales o directamente comerciales. Considerando que toda imagen manufacturada (Benjamin, 2003) está atravesada por la biblioteca intertextual de su creador y por lo tanto está sujeta a una ideología que se inserta consciente e inconscientemente en la obra (Yepez, 2020), entonces ¿Los espacios tridimensionales digitales navegables contienen elementos narrativos en sus valores constitutivos particulares? Y una pregunta mucho más pertinente: ¿contamos con los conceptos adecuados para poder realizar un análisis del discurso de los espacios tridimensionales digitales navegables?

La discusión hipotética de tales cuestionamientos llevaría a señalar que el espectador, al recorrer un espacio, participa del arte por el hecho de caminar y, dentro de nuestro contexto tecnológico, la exploración de un espacio tridimensional digital navegable es una forma de narrativa ergódica. Al acontecimiento de insertarnos en un espacio tridimensional navegable se le puede denominar *metempsicosis* y lo abordaremos como el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de "ser y estar ahí" (Heidegger, 1996).

El objetivo de nuestro trabajo será estabilizar conceptos que nos permitan vislumbrar los valores constitutivos de los espacios tridimensionales digitales navegables. Mediante una argumentación artística

desde la perspectiva de los Estudios Visuales, se realizará la apropiación de conceptos filosóficos que nos permitan enunciar los valores constitutivos particulares de las narrativas –que de existir- acontecen en los espacios tridimensionales digitales navegables, su relación con los usuarios, y su concordancia con fenómenos artísticos similares. De tal forma recurriremos a las propuestas de Lev Manovich (1998) y Lázar Márkovich Lissitzky (Juanes, 2015), en las que indagan que el espectador participa del arte y de una narrativa por el hecho de caminar/recorrer un espacio tridimensional.

## Espacios tridimensionales digitales navegables

En los siguientes apartados, no tendremos el atrevimiento de señalar que estamos acuñando o presentando términos novedosos, más bien, buscaremos estabilizar algunos de los ya existentes. Una consideración indispensable que debemos afrontar en el momento de estabilizar los conceptos: *espacios tridimensionales digitales navegables*, *juego de computadora*, *videojuego* y similares, es que mucha de la terminología que podemos encontrar en textos especializados, incluso en tesis de diseño, sociología y *game studies,* resultan sumamente insatisfactorias e insuficientes, ya que parten de una serie de premisas endebles, resultado del abuso de los neologismos, de un bajo o nulo rigor crítico e ínfima investigación transdisciplinar. Muchos de los términos, incluido el de *videojuego*, son producto de la retórica comercial utilizada por los departamentos de mercadotecnia (Peone & Ruben, 2015). Puede resultar sumamente atractiva la idea de adaptar teorías existentes, intentar teorizar y encontrar significantes a términos que, lamentablemente, fueron utilizados con arbitrariedad, como *interactividad*, *virtualidad*; el uso equivocado de *digital* y *virtual* como sinónimos, entre otros. Por lo tanto, se debe ser muy cuidadoso al intentar aplicar o encontrar significados y significantes de

conceptos que son huecos en su origen, tanto tecnológico como cultural, puesto que, al abusar o mistificar esos términos, se corre el riesgo de generar edificios conceptuales a partir de cimientos falsos (Baudrillard, 1983).

Deliberadamente evitaremos el término *realidad virtual*, ya que es un concepto nacido de la retórica comercial, y, a pesar de haber sido adoptado por transdisciplinas filosóficas que han buscado legitimar el término a partir de tradiciones y etimologías mucho más estables, no nos corresponde descalificar o afirmar la validez de la *virtualidad* como concepto filosófico frente a la retórica comercial de *realidad virtual.* El principal problema que presenta utilizar el término *realidad virtual* es que generalmente se le atribuye al *software* que requiere de *hardware* especializado como *gafas de realidad virtual,* pero tal designación es paradójicamente demasiado amplia y equiparablemente limitante. Es importante distinguir un punto medio entre el lenguaje abstracto y el lenguaje ramplón. Del primero, debe evitarse el bajo rigor conceptual -muchas veces- producto de la retórica comercial que vuelve nebuloso al abordaje epistemológico de los productos tecnológicos. En la actualidad *realidad virtual* se acerca demasiado a ser un *umbrella term* para designar al universo de producción audiovisual que requiere un hardware particular, sin distinguir entre mundos ficcionales, simuladores de entrenamiento, instalaciones artísticas y similares. En un sentido estricto una *realidad virtual* o *realidad artificial* (Crawford, 2011)– un término más acertado a pesar de presentar sus propias problemáticas- es un espacio digital navegable [el cual puede ser o no ser tridimensional] que puede ser transgredido por un usuario, navegante –un término propuesto por Manovich (1998), mucho menos laxo que videojugador-, espectador, ergonauta (Ponce-Díaz, 2017). Con la masificación de los videojuegos

estamos frente a un amplio universo de espacios digitales navegables que no requieren necesariamente de *gafas de realidad virtual*, lo mismo podemos decir de infinidad de instalaciones artísticas, recorridos digitales a museos, mapas urbanos y espacio arquitectónicos que podemos recorrer con ordenadores domésticos, teléfonos, y demás hardware comercial. De tal forma, a pesar de arriesgarnos a una tautología, en el presente texto nos referiremos como *espacios digitales navegables*, específicamente *espacios tridimensionales digitales navegables*, a aquellos constructos digitales diseñados con la intención de que sean recorridos por un navegante o usuario, apoyado por un sistema de *hardware* que puede o no ser especializado. Esperamos que autores mucho más instruidos realicen una disección y estudio particular que dé mayor certeza y estabilidad al término *realidad virtual*.

Nuestra primera postulación es señalar que un espacio tridimensional digital navegable –*realidad virtual*-, sea digital o análogo, es en sí mismo una forma de narrativa ergódica o ergonarrativa. Los espacios tridimensionales digitales son lo más cercano a un sueño lúcido, ya que siguen su propia lógica de verosimilitud interna, que bajo una perspectiva cartesiana podría carecer de sentido, pero en el momento de vivirse los saltos narrativos, temporales y espaciales responden a una lógica interna que no es cuestionada en ese momento. Los espacios tridimensionales digitales son representaciones de mundos ficcionales, que ante todo son verosímiles, pero no necesariamente realistas o simulaciones indistinguibles del mundo análogo. Los espacios tridimensionales digitales en la cultura visual contemporánea han sido constantemente abordados por producciones artísticas de diversa índole, en la literatura por William Gibson (2012) en su novela *Neuromancer* (1984), en la cual acuñó el término *ciberespacio* para

designar al espacio tridimensional digital que representa a la red internacional que constituye un universo digital. Derivados del texto de Gibson se encuentra la trilogía cinematográfica de las hermanas Wachovski: *The Matrix*, el filme *Gate to Avalon* de Mamoru Oshii, *Abre los ojos* de Alejandro Amenábar, por mencionar algunos. Por brevedad didáctica nos enfocaremos en los espacios tridimensionales digitales más accesibles y populares en la cultura visual contemporánea: los videojuegos.

## Espacios navegables y narrativas ergódicas

Como hemos venido señalando desde el inicio del presente libro, para poder definir qué es un espacio tridimensional navegable o videojuego, desde la perspectiva de los Estudios Visuales, es indispensable recalcar el concepto de literatura ergódica. Cybertexto y literatura ergódica es una categoría acuñada por Espen J Aarseth en 1997. El término *ergódico* deriva del griego *ergon*: trabajo y *hodos*: camino. Aarseth (1997) expone que en la literatura ergódica se requiere de un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto, es decir, en una narrativa ergódica se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Cuando alguien participa de una narrativa ergódica es consciente, constantemente, de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que uno se ha perdido. El participante de una narrativa ergódica, es un jugador, un navegante, un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas (Aarseth, 1997). Remitiéndonos a lo que Humberto Farías denominó el simulacro de suspensión de la realidad cotidiana a partir del arte, que lleva a la experimentación de un campo simbólico por medio de otra realidad, la realidad de las verdades ficcionales. Farías manejaba como una analogía la

posición del usuario que funge como espectador, actor y director de un filme presentado por un artista (Farias, 2015). Pero en el campo de las narrativas ergódicas se supera la posición de analogía y es un hecho operativo, ya que el usuario cumple el rol de espectador, escritor, navegante y director del relato propuesto por el autor.

Según Aarseth (1997), podemos clasificar como formas de literatura Ergódica, por mencionar algunas, los libros creados por R.A. Montgomery, *Choose Your Own Adventure*, los juegos de Rol *pen and paper* como *Dungeons and Dragons (Gygax, 1974)*, las narrativas no lineales que hacen uso del hipertexto, los *multiuser dungeons* MUDs, e incluso podemos aventurarnos a decir que *Rayuela* de Cortázar (2006) es una forma de literatura ergódica, ya que es la participación directa del lector la que estructura, da sentido y progreso a lo relatado.

Espen Aarseth (1997) nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura ergódica: desde el *I Ching o el libro de las mutaciones*, texto adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir hasta los *Caligramas* de Guillaume Apollinaire en que el texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando a una lectura rizomática (Deleuze & Guattari, 2009) del mismo al no existir una secuencia preestablecida. Asimismo, en *Composition No. 1* de Marc Saporta, que, en una estructura similar a *Rayuela*, se puede intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. También la obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand en que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato. Pasando por los *Multi Users Dungeons*, la novela visual, la novela visual interactiva, los primeros videojuegos de aventura que hacen uso únicamente de comandos

de texto. Podemos señalar que los textos lineales se estructuran como un laberinto circular (Zavala, 2006a), es decir, solamente hay una senda y un modo de recorrerla. En cambio, los cybertextos con su estructura de laberinto arbóreo y su aspiración de laberinto rizomático requieren de la implicación directa del lector, quien en realidad es un navegante. Y a esa capacidad de recorrer las ramificaciones en el árbol del relato es a lo que podemos llamar como la capacidad ergódica.

## Transmigración del alma: *"El ser y estar ahí"*.

Como se elaboró en el apartado que lleva ese nombre, nos hemos apropiado del concepto de *metempsicosis*, término derivado del griego que significa "traslado de un alma a otro cuerpo"; también se le llama "reencarnación" o "transmigración" [del alma] (Maher, 1911), el cual lo abordaremos desde una perspectiva desvinculada de las connotaciones religiosas y lo adscribiremos como el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de "ser y estar ahí" dentro de un espacio tridimensional digital navegable(Ponce-Díaz, 2020b).

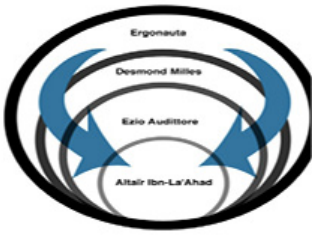
Podemos hacer el planteamiento transitorio de que uno de los principios, fundamentalmente constitutivos de los videojuegos, como narrativa audiovisual, es la metempsicosis. La metempsicosis, desde la interpretación de transmigración, es el primer acto que debe realizar simbólicamente el participante en el momento de adentrarse en un videojuego; es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo –en este caso digital-: el del personaje. El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de "*ser y estar ahí*" (Heidegger, 1996); en otras palabras, el videojuego no es un acto de control, es más cercano a un acto vivencial o performativo. Existen situaciones en que la

metempsicosis se convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia–, donde el participante responde de acuerdo con la lógica y verisimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano u otros que el autor ha determinado anteriormente. Incluso existe un punto intermedio en que el autor plantea la personalidad, la moralidad y la ética del protagonista, pero el navegante, a partir de eso que ya está planteado, por medio del metempsicosis desarrolla nuevas acciones que gestan una nueva personalidad.

En *Assassin's Creed* (May, 2007) se puede ejemplificar con facilidad el proceso de metempsicosis que manejamos en el presente texto. En el universo ficcional de *Assassin's Creed* existe una tecnología experimental llamada *Animus* que consta de un dispositivo que permite al usuario adentrarse en su memoria genética y por medio de un estado similar al trance experimentar las vivencias de sus antepasados en línea sanguínea directa; a ese proceso le llaman *sincronicidad*.

El protagonista de la ergonarrativa, un mesero de nombre Desmond Milles, es secuestrado por la corporación Abstergo debido a que Desmond es descendiente en línea directa de Altair Ibn-La' Ahad, asesino sirio que participó en las Cruzadas de 1191. Desmond es obligado a utilizar el Animus con la finalidad de explorar la vida de Altair y averiguar dónde ocultó un artilugio al que se refieren cómo *fruto del Edén*. Desmond, por medio de la sincronía, es capaz de controlar las acciones de Altair mediante un proceso al que llaman "efecto marioneta", el cual consiste en que dentro de un campo limitado puede recorrer los escenarios y eventos como si fuese Altair, con el riesgo de desarrollar un efecto secundario: "el efecto de sangrado", que consiste en que el usuario del Animus paulatinamente va confundiendo su personalidad con la del antepasado. Conforme avanza la

narrativa, Desmond debe hacer el recorrido de la vida de un antepasado más reciente, Ezio Audittore, un noble florentino que estuvo en contacto con el *fruto del edén* y otros objetos que le permitieron entrar en sincronía con Altair, de la misma forma que Desmond con ambos. En un punto de la narrativa, Desmond puede recorrer momentos de la vida de Altair a los que no tuvo acceso, ahora a través de la sincronía que realiza Ezio. Esta metempsicosis se repite en el ergonauta, que inicialmente se transmigra a Desmond, quien a su vez se transmigra a Ezio y éste a Altair.




En obras como el filme *The thirteenth floor* (Rusnak) de Josef Rusnak, basado en la novela de Daniel F. Galouye, los personajes son capaces de realizar metempsicosis en otros individuos que habitan una simulación electrónica, ellos desconocen que son parte de una simulación y son objeto de la transmigración de quienes controlan el constructo social digital que habitan. De igual forma en *Source code* (Jones) de Duncan Jones, el protagonista, Colter Stevens, por medio de metempsicosis es enviado a los ocho minutos finales de vida de la víctima de un ataque terrorista con la finalidad de recorrer esos instantes finales e identificar al responsable del atentado y la naturaleza del explosivo.

Una pregunta que invariablemente surge: ¿por qué usar el término metempsicosis y no sincronicidad? La respuesta es que mientras este segundo se refiere a "la simultaneidad de dos sucesos vinculados por el sentido pero de manera acausal" (Jung, 1998), la metempsicosis se refiere a la transmigración del alma-espíritu, es decir, la sincronicidad habla de

simultaneidad y la metempsicosis del “ser y estar ahí”.

## Grados de metempsicosis:

Juegos de roles, interpretaciones y omnisciencia

Se ha puntualizado que antes de la masificación de los espacios tridimensionales digitales navegables han existido otras actividades ergódicas que implican eventos de metempsicosis, como los llamados *juegos de rol* en los que uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Estas actividades ergódicas de carácter interpretativo-narrativo generalmente se realizan con el apoyo de papel y lápiz; los jugadores asumen el rol de personajes ficcionales a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores.

Los juegos de rol generalmente se apoyan en tablas estadísticas [*stats*] que permiten balancear las habilidades o capacidades de los personajes con la finalidad de mediar una convivencia adecuada entre los participantes. Estas tablas se heredaron a las ergonarrativas y, de manera equívoca, a las ergonarrativas de batallas por turnos o de personajes que las utilizan. Se les llama “RPG” [*role playing game*], aunque llamarlas así se considera erróneo porque se asume que solo las ergonarrativas que las utilizan son juegos de roles, contrario a lo que puristas como Markku Eskelinen (Diez, 2020) sostienen –que la narrativa y personajes son meros recursos de mercadotecnia para vender videojuegos y no merecen el mínimo estudio serio–; en cambio otros autores, como Brenda Laurel (1991),[20] sostienen que los videojuegos –ergonarrativas– son más una experiencia del orden de la dramaturgia que del tipo literario debido a que el ergonauta asume un rol y una función dentro de un contexto al que deberá responder.

Por lo anterior, es posible asumir que todas las ergonarrativas son un juego de rol en el que, mediante la metempsicosis, sin importar el tipo de narrativa, género o dinámica el ergonauta asume un papel o personalidad. Cabe apuntar que en las ergonarrativas hay tres modelos de metempsicosis; sin embargo, es conveniente recordar que el presente documento no es un sistema modelizante y que hablar de la metempsicosis en las ergonarrativas y la clasificación de las mismas, requiere una labor más extensa que no será abordada en el presente proyecto.

• Una **metempsicosis**[21] **primaria** donde el ergonauta determina a total voluntad la apariencia, el comportamiento y las reacciones del protagonista con quien realiza la transmigración; es decir, al inicio el protagonista es una pizarra en blanco que el Ergonauta se encarga de llenar.[22]

• Una **metempsicosis interpretativa** donde el ergonauta asume el rol presentado por el autor y sigue el arco narrativo planteado de antemano como una forma lineal; es decir, el ergonauta emula las acciones del protagonista.[23]

• Una **metempsicosis fronteriza**, en que hay una personalidad previa planteada por el autor pero que puede ser interpretada y modificada en el trayecto narrativo por el Ergonauta. Es decir, una combinación de metempsicosis primaria y metempsicosis interpretativa[24].

• Una **metempsicosis omnisciente** reservada para las ergonarrativas donde el ergonauta no asume el control de un personaje en específico; más bien tiene el control de una determinada situación, momento o planteamiento. Son las ergonarrativas de temática deportiva, militar, de simulación social u otra donde el ergonauta controla la situación, pero no a los personajes.[25]

# Lázar Márkovich Lissitzky y Lev Manovich, caminar y narrativa

El investigador Jorge Juanes en su libro "Las **vanguardias** artísticas ruso-soviéticas: Revolución en la Revolución" (2015) expone la labor de Lázar Márkovich y el interés del artista de vanguardia por generar un encuentro entre la pintura y el espacio arquitectónico. Tal encuentro entre ambas manifestaciones artísticas suponía destruir la separación entre la obra artística y el espectador; lograr esa intención revolucionaria implicaba la creación de condiciones formales y especiales que convirtieran a los espectadores en sujetos móviles, activos, dinámicos y lo que más nos compete: implicados radicalmente en el espacio. Es cierto que ni Juanes ni Lissitzky utilizan los vocablos *ergódico*, *interactivo*, ni mucho menos *espacio tridimensional digital*; sin embargo, las intenciones vanguardistas de Lázar Márkovich Lissitzky materializadas en sus diseños de espacios de exposición, proyectos museográficos y salas de exposición, establecieron que el movimiento del espectador es vital en la narrativa de los objetos artísticos. Lázar Márkovich Lissitzky consideraba fundamental el implicar al espectador, transmutarlo en el protagonista de la obra, retirarlo de la participación trivial, "convocarlo a poner en juego y por completo *en el movimiento del cuerpo*"(Juanes, 2015).

"Tradicionalmente, las pinturas que colgaban de las paredes inducían la pasividad del espectador. Nuestra construcción/diseño, en cambio, lo hará activo; esa es la función de nuestra sala […]. Con cada movimiento del espectador cambia su percepción de la pared; […] El espectador está físicamente implicado en la interacción con el objeto expuesto" (Juanes, 2015).

Reiteramos, la propuesta artística de Lázar Márkovich Lissitzky no

contemplaba los escenarios digitales, pero sí englobaba lo que en nuestro texto hemos enunciado como la narrativa ergódica: se requiere de un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto, es decir, se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Ahora bien, los espacios artísticos de Lissitzky no comprendían una trama dramática explícita, pero el recorrer la obra, por medio del movimiento en el espacio, es un relato en sí mismo y, por lo tanto, es una obra sujeta a una narrativa, la cual no tiene que ser necesariamente textual pero sí una a partir de la experiencia estética. La propuesta de Lázar Márkovich Lissitzky se enfocaba en mostrar que el arte no está frente a nosotros, nosotros somos los actores principales.

"[…] si el futurismo llevó al espectador al interior de la tela, nosotros lo hemos llevado a través de la tela hacía el espacio efectivo, situándolo en el centro de la nueva construcción en la extensión del espacio." (Juanes, 2015)

Si seguimos lo señalado por Manovich, los videojuegos en mayor medida retienen o vislumbran un aspecto narrativo, ya que en su constitución se encuentra el recorrido de espacios o paisajes virtuales (Manovich, 1998). Podemos entender a los videojuegos como una forma de narración audiovisual ergódica, tomando como punto de partida los postulados de Lev Manovich, Lázar Márkovich Lissitzky y Espen Aarseth. Lev Manovich en su análisis de los videojuegos *Doom* (Carmack et al., 1993 1993) y *Myst* (Miller & Miller, 1993), retoma el concepto de Diégesis presentado por Michel de Certau, en que la trama establece un itinerario ["guía"] y el navegante lo atraviesa ["transgrede"], señala que, en los videojuegos, la navegación de un espacio digital es una forma de narrativa. A grandes rasgos, la premisa de *Myst* consiste en recorrer el paisaje de tres

libros, los cuales representan el conflicto de dos hermanos que se culpan uno al otro de la muerte de su padre; el jugador va recabando los diarios y al final decide quién es el culpable.

Antes de *Myst*, los videojuegos iniciaban con su sistema interno de mecánica, pero el punto más relevante de *Myst* es que se iniciaba con el paisaje tridimensional, lo que nos lleva nuevamente a Manovich, puesto que el punto principal del relato es transmigrarnos a un nuevo paisaje, un nuevo mundo, y el recorrerlo es un relato en sí mismo. Esto nos remite a la danza posmoderna, en la cual el caminar es una forma de danza, o como Manovich dice, una forma de narración y narrativa. Entonces, el caminar también es parte del mundo del arte (Rabadán-Villalpando, 2017). La narrativa y el tiempo se estructuran con el movimiento dentro de un espacio (Manovich, 1998), lo que nos ayuda a reafirmar la propuesta de Espen Aarseth al catalogar como narrativas Ergódicas (Aarseth, 1997) a aquellos relatos en los que lector puede transgredir, atravesar y modificar la trama, ya sea en su estructura dramática o al navegar ese espacio digital. El diseñador de videojuegos Shigeru Miyamoto señala que en los videojuegos la narrativa debe estar constituida del enlace de tres instancias indispensables: el relato, la interface y la mecánica. Por lo tanto, el desarrollo de las mecánicas debe ser la forma primordial de proporcionar el relato (Kohler, 2016), apuntalando la afirmación de que la navegación en un espacio es una forma de narración y, por lo tanto, de generación de relatos propuesta por Manovich (1998).

En un videojuego, la narrativa no está compuesta únicamente por las *cutscenes*, los diálogos y documentos, la narrativa está conformada por todo aquello que hacemos en el videojuego en sí mismo [*gameplay*], todo es una constante interrogante que vamos resolviendo con nuestras acciones, con

nuestra forma de jugar, cada salto, la forma en que recorremos el espacio, cada enemigo que derrotamos o del que huimos es el relato en sí mismo, y todo ello es narrativa.

Entendiendo a la narrativa como la construcción de sentido que realiza la mente humana, y asumiendo que gameplay es narrativa, podemos afirmar que *Ori and the Will of the Wisps* (2020) dista mucho de ser una "historia sencilla", ya que la complejidad del relato es inseparable del laberinto intrincado de los escenarios. Volviendo a la afirmación "forma es fondo/*gameplay* es narrativa", en los primeros minutos de *Ori and the Will of the Wisps* nos encontraremos con una ausencia de dirección u objetivo claro, vulnerabilidad e incluso agobio y desorientación que, en coherencia con la estructura de una fábula, nos hace evidente el sentido de estar perdidos y no saber por dónde comenzar nuestra búsqueda. El *gameplay* es narrativa, por lo tanto, es susceptible a un estudio de discurso.

Es importante señalar que no nos compete juzgar la calidad de los relatos aparecidos en los videojuegos, lo que nos compete es el estudio del discurso, la ideología que atraviesa o se oculta en esos relatos. El juzgar los valores estéticos de los relatos aparecidos en los videojuegos es un objeto de estudio en sí mismo que no se debería abordar como una generalidad de medio. Se debe evitar la pregunta ¿los videojuegos tienen narrativas de calidad estética? y mejor plantear preguntas particulares como ¿el videojuego "x" tiene una narrativa de calidad? Dentro de nuestra perspectiva de estudio, la aplicación de las preguntas debe ser similar. Sería totalmente insuficiente una pregunta como ¿Cuáles ideologías atraviesan a los discursos aparecidos en los videojuegos? Cuando es más conveniente preguntar ¿Cuáles ideologías atraviesan al discurso del videojuego "x"?

En los apartados anteriores aspiramos a establecer que el

recorrer/caminar en espacios tridimensionales digitales navegables es una forma de narrativa en sí misma, por encima de que el espacio digital tenga una trama implícita o explícita. Como hemos señalado, el recorrer espacios físicos se considera una forma de narrativa en disciplinas artísticas como la danza y en los precursores de las instalaciones de las vanguardias soviéticas, de tal forma, esta perspectiva es aplicable a los espacios tridimensionales digitales navegables. Una de las particularidades y valores constitutivos de los espacios tridimensionales digitales navegables es el proceso de metempsicosis, en el que los usuarios, navegantes, espectadores o ergonautas realizan el proceso consciente de la transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de "ser y estar ahí". Reiteramos: cuando un usuario voluntariamente participa de un espacio tridimensional digital navegable, transmigra su agencia intelectual a un cuerpo o personaje digital, con dicho cuerpo digital transgrede o recorre un espacio tridimensional, y por lo tanto está generando una narrativa, en este caso, una narrativa ergódica. Si bien tal proceso no es exclusivo de los videojuegos, son los objetos de la cultura visual contemporánea con la suficiente accesibilidad didáctica para ejemplificar el proceso de metempsicosis, a los espacios tridimensionales digitales navegables, y el que recorrer dichos espacios digitales es una forma de narrativa. Lo establecido anteriormente puede ser aplicado sin mayor dificultad a las instalaciones artísticas en entornos digitales, a los recorridos digitales de espacios arquitectónicos y a un sinfín de piezas de arte digital que requieren de la participación no trivial de los espectadores.

El presente documento también nos puede ayudar a remover capas de superficialidad y falsa novedad que pueden presentar los objetos artísticos elaborados en y para plataformas digitales; al poder enunciar los procesos

acontecidos en tales manifestaciones artísticas, nos damos cuenta de que tal espejismo de novedad se diluye, y que la búsqueda de volver al espectador en un actor de la selva de las palabras y los signos (Ranciere, 2008) es incluso más antiguo a lo que conocemos como el Arte. De igual forma, al conciliar que las manifestaciones artísticas digitales realizan exploraciones temáticas que no son ajenas a manifestaciones anteriores, nos puede ayudar a explorarse sin prejuicio, tecnofobia ni desprecio.

Los temas explorados por el arte no se han modificado a lo largo de los años, ya que de alguna forma reflejan las búsquedas de los mundos interiores de los artistas. El hecho de que conforme la iteración tecnológica nos proporciona diversas herramientas para producir, distribuir y consumir imágenes, estas sean empleadas para producir objetos artísticos que buscan volver a los espectadores en partícipes de mundos ficcionales y experiencias artísticas, refuerza el valor del arte como el gran generador de empatía. En el arte, sus productores aspiran a materializar su mundo interior, sus preocupaciones, sus activismos, emociones y tormentos, y así compartirlos con otros por medio de la experiencia estética.

El arte es un gran ejercicio de empatía; la metempsicosis y el recorrer espacios digitales tridimensionales nos puede permitir el explorar facetas humanas a las que difícilmente tendríamos acceso en nuestra realidad cotidiana. El arte nos puede ayudar a desarrollar la empatía a partir de la imaginación, y si bien nunca se agotarán los temas en torno al cuerpo físico, ahora tenemos nuevos horizontes para explorar el cuerpo digital. A principios del siglo XXI está casi disuelta la frontera entre el mundo digital y el mundo análogo; nuestra relación con las redes informáticas se ha vuelto casi vital y aparentemente indispensable, y frente a nosotros se expande un laberinto digital rizomático cuya narrativa podemos ir formando paso a

paso.

## Una especie de cierre

El Dr. Tomás Grau de Pablos[26] postula que habla más de nuestra cultura visual contemporánea el observar a los videojuegos como espacios de contradicción y conflicto, de tensiones y problemas sin resolver, que el intentar legitimarles con valores metaestéticos (Graus-De-Pablos, 2022). Ahora bien, el Dr. Grau de Pablos puede diferir de nuestro abordaje del contendido de los videojuegos: parafraseándole, él postula que es menos provechoso el intentar saber "que dicen" los videojuegos, y puede aportar más averiguar los límites y caminos que los mismos imprimen en nuestro imaginario sobre lo que se puede hacer y lo que no con ellos. Ya que eso puede determinar el tipo de miradas que se transmitirán a través del medio (Graus-De-Pablos, 2022).

Nuestra intención no es polemizar la postura de Grau de Pablos ya que su mirada está posicionada desde la producción artística y con miras a la expansión del medio en sí mismo. La perspectiva de Grau de Pablos ante la producción artística e industrial de videojuegos es relevante pues nos recuerda que aún no hemos alcanzado los límites ni las fronteras de lo que el medio nos puede ofrecer. Los videojuegos nos pueden dar la posibilidad de proporcionar relatos con participaciones no-triviales que las grandes audiencias aún no han experimentado. Los videojuegos han tenido un impacto en nuestra cultura visual contemporánea, incluso han influido en el cotidiano de personas que no les juegan. El autor de ciencia ficción Neal Stephenson nos recuerda que los videojuegos han facilitado a las grandes audiencias la comprensión de complejos espacios navegables:

> "[…] Thanks to games, billions of people are now comfortable navigating 3D environments on flat 2D screens. The UIs that they've

mastered [e.g. WASD + mouse] are not what most science fiction writers would have predicted. But that's how path dependency in tech works. We fluently navigate and interact with extremely rich 3D environments using keyboards that were designed for mechanical typewriters […]." (Stephenson, 2022 )

Si colocamos nuestra mirada en el devenir de las artes y sus diversas disciplinas, podremos observar que la cinematografía, las artes digitales, hipermediales y los videojuegos son manifestaciones culturales relativamente nuevas, carentes de una tradición clásica. Bajo una perspectiva generosa, estas formas de expresión audiovisual responden a la causalidad cultural derivada de las vanguardias artísticas de finales del siglo XIX y principios del siglo XX (Juanes, 2015). Ahora bien, no es conveniente asumir el devenir de las artes como una linealidad en el que las manifestaciones más recientes vuelven caducas a las anteriores. Al contrario de lo que ocurre con las disciplinas científicas, en las que sus nuevas aproximaciones al conocimiento pueden remplazar a las anteriores[27], en el arte pueden coexistir en esferas paralelas las diversas expresiones de producción (Rabadán-Villalpando, 2017; Tarkovski, 2016). La dramaturgia no volvió caduca a la tradición oral, la cinematografía no sustituyó a la dramaturgia, ni los videojuegos desplazarán a ningún otro medio narrativo. Sin embargo, la cinematografía, el hipermedia, los videojuegos y otras formas de arte digital responden a un clima social y cultural determinado, son productos de contextos particulares y determinados. En la afirmación anterior utilizamos deliberadamente el vocablo "producto": el arte y el entretenimiento están atravesados por los sistemas de producción preponderantes del siglo XX, ya fuese el sistema de producción capitalista o los sistemas de producción que han buscado contraponerse al mismo. La

imagen cinética, ya sea artística, comercial, propagandística, religiosa o cultural, es el gran producto de la cultura visual contemporánea. Desde la masificación de la cinematografía y la fotografía (Sontag, 2004), gran parte de las culturas humanas comenzamos a experimentar al mundo mediado por una pantalla electrónica, ya fuese por medio de una proyección, una televisión, el monitor de un ordenador o un dispositivo móvil. Las luchas por el poder son en el terreno ideológico, semántico y visual (Foucault, 2010; McNabb, 2012c). Las fuerzas de poder hegemónico y aquellas que buscan emanciparse de ellas han vuelto a las redes digitales su campo de batalla y a las pantallas electrónicas su principal arma.

Los videojuegos, en su condición de productos de la Cultura Visual Contemporánea, son obras multi y transdisciplinarias, las cuales conjugan la labor de diseñadores, artistas, programadores informáticos, técnicos y, al estar atravesados por las lógicas de explotación capitalista, en diversas ocasiones, en su realización intervienen especialistas de *marketing*, estrategas comerciales e inversionistas (Crawford, 2011; Hansen, 2016). Los videojuegos presentan las virtudes y adolecen de los vicios de las lógicas de producción capitalista del régimen visual del siglo XX y XXI; un régimen visual en el que la fuerza gravitacional del sistema de producción capitalista hace girar a su alrededor al mercado del arte, a la imagen como espectáculo, a las innovaciones tecnológicas, al entretenimiento como escapismo y, a la necesidad de trascendencia de los individuos (Schreier, 2017, 2021). Un gran número de videojuegos son diseñados y elaborados con la intención de maximizar ganancias económicas a partir de la explotación laboral de sus desarrolladores, además de abordar a las audiencias como consumidores (Schreier, 2015). Esa ha sido la lógica de la producción de la imagen en el siglo XX y XXI, la cinematografía, la

televisión, la misma literatura y el mercado del arte se han visto fagocitados por una maquinaria de producción que busca proveer constantemente de productos de consumo (Benjamin, 2003, 2004). Las series de televisión han desplazado a la cinematografía en gran medida porque en su diseño tienen la capacidad de proveer de forma constante y masificada a la imagen como producto de consumo, ¿para qué narrar un relato en 90 minutos cuando puedes extenderle y distribuirle en 120 horas?

Todo lo anterior es una muestra de los andamiajes ideológicos que operan en nuestra cultura visual contemporánea. Tales andamiajes no se muestran únicamente en las lógicas de planeación, diseño y producción de los objetos audiovisuales, también permean y se manifiestan en los relatos emitidos. Tal manifestación ideológica puede ser emitida de forma no-consciente o con intenciones deliberadamente propagandísticas (González-Vidal & Ávila-González, 2020; González-Vidal & Ávila-González, 2019; Yepez, 2020). ¿Los videojuegos son propaganda ideologizada? Lo son en la misma proporción de que cualquier obra de arte puede ser propaganda ideologizada, es decir, una pregunta general nos dará una respuesta pantanosa y tendenciosa; en cambio, si hacemos preguntas particulares, podremos vislumbrar respuestas más pertinentes. El preguntar si los videojuegos contienen propaganda ideológica nos llevará a un debate estéril alejado de respuestas que abonen a la generación de conocimiento, por otro lado, si colocamos nombres, objetos de estudio claros a ese mismo cuestionamiento, podremos realizar abordajes pertinentes. El preguntar ¿El videojuego *Call of Duty 4: Modern Warfare* es propaganda ideologizada? Es una pregunta mucho más pertinente que un cuestionamiento generalizado al medio de los videojuegos. ¿El videojuego *Fortnite* es una promoción al individualismo? Es una pregunta que puede llevar a

perspectivas de análisis más complejas que cuestionar si los videojuegos en general promueven al individualismo (Ponce-Diaz, 2022).

Al explorar los andamiajes ideológicos de obras artísticas, textos, filmes, videojuegos, -especialmente cuando tienen décadas de antigüedad- no es recomendable asumirlos como condenas morales, ni condenarles con nuestras sensibilidades y parámetros éticos contemporáneos. Además de ser una postura anacrónica, corremos el riesgo de ser injustos con los artistas y la obra en sí misma. Debemos recordar que la ideología se manifiesta de forma no-consciente, y que todos en mayor o menor medida estamos inmersos en alguna ideología debido a que formamos parte de una sociedad determinada. Incluso la idea de una cultura occidental hegemónica es problemática ya que, si observamos detenidamente, se volverán evidentes las diferencias étnicas y culturales de aquello que algunos llaman el norte-global –Las estructuras étnico-culturales de los escoceses difieren de los ingleses, por ejemplo-.

Uno de los grandes valores de las obras de arte es que son proclives a diversas lecturas, es decir, el número de lecturas, interpretaciones y análisis son directamente proporcionales al número de lectores. De tal forma, dependiendo de la biblioteca intertextual de cada lector, de sus antecedentes étnicos, culturales, vivenciales, emocionales y afectivos, cada persona podrá emitir una lectura, interpretación y vinculación con la obra. El arte nos conmueve y afecta de distintas maneras.

Es competencia de los Estudios Visuales el colocar la mirada en toda aquella producción audiovisual que no es abarcada por los mecanismos de legitimación artística y cultural. Las obras audiovisuales que logran ser validadas y, que cuentan con méritos suficientes para ser consideradas como indiscutibles productos artísticos y culturales relevantes se encuentran en

las capaces manos de la historia del arte, y en las competentes miradas de otras disciplinas.

Ahora bien, si a nuestro criterio las obras de arte pueden presentar andamiajes ideológicos que consideramos problemáticos o cuestionables, debemos mantener la perspectiva de que son producto de su tiempo y su contexto, ya sean obras de hace 3 años, 10 años, 44 años. El mundo se encuentra en constante cambio y los últimos años de pandemia nos han mostrado que no hay certezas en nuestra estructura social. En cuestión de horas pueden cambiar nuestras costumbres, formas de socialización e incluso perspectivas de vida. De tal forma que podemos alegrarnos de que la cinematografía sea un gran preservador de lo que William Gibson ha llamado las voces de los muertos (Gibson, 2012), es decir, por medio de la tecnología podemos acceder a perspectivas del mundo, ideas e incluso defectos a los que de otra forma no tendríamos acceso.

El análisis de los productos de nuestra cultura visual contemporánea es una forma de conservarles y preservarles. Ahora bien, en el momento de estudiar los artefactos artísticos y culturales, es preponderante establecer la distinción entre conservación y preservación (Peláez et al., 2016; Ponce-Díaz, 2020a). Si bien la conservación parte de la idea de obtener y almacenar las piezas artísticas primigenias —con la aspiración de evitar o disminuir su degradación (Castilla et al., 2015)—, una de sus mayores implicaciones es lo que Jean Baudrillard advierte como la muerte por "museomomificación", es decir, la criogenización de la cultura (Baudrillard, 2007).

Mark Fisher postulaba que, de alguna forma, seguimos atrapados en el siglo XX. Señalaba que en el siglo XXI experimentamos un extraño sentido de repetición, un bucle en el que estamos regurgitando al siglo XX en

pantallas de alta definición y con internet de alta velocidad (Fisher, 2014). Las palabras de Fisher nos remiten a Jean Baudrillard, quien postulaba que la esencia de nuestra cultura como simulación es la pérdida de sentido, producto de la reproducción ilimitada en la que nos es imposible distinguir las copias de los originales (Baudrillard, 1983, 2007). La reproducción ilimitada de las imágenes (Benjamin, 2003, 2004) no únicamente conllevó a la pérdida del aura ritual, nos ha encerrado en un ciclo del intertexto y la nostalgia, en el que pareciera imposible que generemos nuevas imágenes, estamos regurgitando al siglo XX. La cultura visual contemporánea se acerca a volverse una cultura del *callback*, *remake* y el *remastered*. Filmes –y libros- como *Ready Player One*, *Space Jam: A New Legacy, Chip 'n Dale: Rescue Rangers* e incluso series como *Stranger Things* son la manifestación de nuestra incapacidad de escapar del bucle de la nostalgia y la desesperada búsqueda de referencias intertextuales.

Conciliando a Mark Fisher con Baudrillard, la *museomomificación* es la extracción de los objetos de sus mundos vitales para ser re-ensamblados y transmutados en objetos meramente estéticos u objetos espectáculos. Es decir, las creencias de las culturas previas quedan objetivamente ironizadas, transformadas en meros artefactos. Mark Fisher señalaba que espacios como el *British Museum* eran similares a la sala de trofeos del Predator del filme de ciencia ficción, en que los objetos son expuestos como un mero alarde de conquista, desprovistos de todo significante cultural (Fisher, 2009).

Es inevitable el hecho de que cesaremos de existir, como individuos, colectivos y sociedades. Si tenemos algo de suerte, el testimonio de nuestras vivencias estará contenido en nuestros productos artísticos, narrativas e imágenes manufacturadas. Nuestros objetos artísticos, cotidianos,

intrascendentes, inmaduros e insignificantes serán las voces de los muertos a las que podrán acceder las futuras generaciones.

# Bibliografía


Aarseth, Espen J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland. US.: The Johns Hopkins University Press

Antonelli, Paola. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters *The Museum of Modem Art*. New York, United States of America: MoMA.

Antonelli, Paola. (2013). Moma's Contemporary Design Gallery Installation Focuses On The Vitality And Diversity Of Design [Press release]

Antoniades, Tameem (Writer) & Tameem Antoniades (Director). (2017). Hellblade: Senua's Sacrifice. In Rupert Brooker (Producer), *Hellblade*. United Kingdom: Ninja Theory.

Baudrillard, Jean. (1983). *Simulations*. United Kingdom.: Semiotext(e) / Foreign Agent.

Baudrillard, Jean. (2007). *El sistema de los objetos* (Francisco Gonzáles Aramburu, Trans.). Ciudad de México, México: Siglo XXI Editores.

Benjamin, Walter. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.

Benjamin, Walter. (2004). *El autor como productor*. México: Editorial Itaca.

Bordwell, David. (1985). *Narration in the Fictional Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.

Bustos-García, Miguel. (2016). [Notas sobre:] *Esculpir el Tiempo* México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.

Cabeza, Enrique, & Ortega, Maikel (Writers) & Enrique Cabeza (Director). (2019). Blasphemous. España: Team 17.

Cabrera, Marta. (Ed.) (2010) Diccionario del pensamiento alternativo II. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Carmack, John, Romero, John, & Hall, Tom (Writers) & John Carmack, John Romero, & Tom Hall (Directors). (1993). Doom [Video juego], *Doom*. United States of America: ID Software.

Carr, David, & Comtois, David (Writers) & David Comtois & Frankie Glass (Directors). (2004). Video Game Invasion: The History of a Global Obsession [Documental]. In Beantown Productions (Producer). United States of America: Beantown Productions.

Cassie. (2017). The Average Gamer: How the Demographics Have Shifted. Retrieved from https://www.gamesparks.com/blog/the-average-gamer-how-the-demographics-have-shifted/

Castilla, Américo, Learner, Tom, Tagle, Alberto, Boro, Fernando, Wharton, Glenn, Morales, Lino García, . . . Morales, Lino García. (2015). *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte.* (Carolina Sborovsky & Violeta Bronstein Eds.). Buenos Aires, Argentina.

Castillo-Torres, Daniel, Núñez-Pacheco, Rosa, & López-Pérez, Blanca Estela. (2019). APORTES METODOLÓGICOS DE LA ETNOGRAFÍA DIGITAL LA-TINOAMERICANA BASADOS EN WORLD OF WARCRAFT. Revista Uru-guaya de Antropología y Etnogra-fía, 4(1), 11-23. https://doi.org/10.29112/ruae.v4.n1.2

Chirstensson, Per. (2006a, 5 de diciembre de 2006). Hardware Definition. Retrieved from https://techterms.com/

Chirstensson, Per. (2006b, 5 de diciembre de 2006). Software Definition. Retrieved from https://techterms.com/

Cortázar, Julio. (2006). *Rayuela* (5th ed.). Ciudad de México, México: Punto de lectura.

Crawford, Chris. (2011). *The Art Of Computer Game Design* (2011, con anotaciones actualizadas del autor. ed.). United States of America: McGraw-Hill, U.S.

Deleuze, Gilles, & Guattari, Félix. (2009). *Rizoma*. México.: Fontamara.

DeMarle, Mary (Writer) & Jean-François Dugas (Director). (2012). Deus Ex: Human Revolution. In David Anfossi (Producer), *Deus Ex*. United States of America.: Square Enix.

Ding, Debie. (2018). Sun Cycle. *dbbbs.sg.* Retrieved from http://dbbd.sg/works/sun-cycle.php

Eco, Umberto. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona Lumen.

Economist, Explains. (2015). Why video games are so expensive to develop, Reportaje. *The Economist*. Retrieved from https://www.economist.com/the-economist-explains/2014/09/24/why-video-games-are-so-expensive-to-develop

Farias, Humberto. (2015). Una metodología para la conservación y restauración de arte contemporáneo. In Américo Castilla (Ed.), *Arte contemporáneo en sala de guardia: dilemas y sistemas para la conservación de las obras de arte*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo.

Fisher, Mark. (2009). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Londres: O Books.

Fisher, Mark. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*. United Kingdom: Zero Books.

Foucault, Michel. (2010). *Las palabras y las cosas: una arqueologia de las ciencias humanas.* (Elsa Cecilia Frost, Trans.). México: Siglo XXI Editores.

Gibson, William. (1984). *Neuromancer*. Canadá: Ace Books.

Gibson, William. (2012). Since 1948 *Distrust That Particular Flavor* (pp. 19-27). United States of America.: G.P. Putnam's Sons.

Gonzáles-Seguí, Héctor Óscar. (2000). 25 años de videojuegos en México. In Departamento de Estudios de la Comunicación Social (Ed.), *Comunicación y Sociedad*. Guadalajara, Jalisco, México: Universidad de Guadalajara.

González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2020). El Bautismo y su función en la producción de sentido en El Padrino, de Francis Ford Coppola *Cultura y Comunicación: Transdiciplinariedad Textual* (pp. 79-95). Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2021). *Reflexiones sobre Semiótica. De la teoría a la práctica*. Matanzas: Universidad de Matanzas de Cuba.

González-Vidal, Juan Carlos, & Ávila-González, Iván. (2019). El texto: una noción problemática. *Revista Amauta, 17*(34), 17-26.

Graus-De-Pablos, Tomás. (2022). (@Tomgradep) Y entender el videojuego como el camino a una expresión superior de nuestro espíritu suena noble en papel, pero se moldea demasiado bien a intereses particulares. Personalmente, me gusta ver los vjs como espacios de contradicción y conflicto, de tensiones y problemas sin resolver. Retrieved from

https://twitter.com/Tomgradep/status/1516501733643538442
Gravity, LTD. (2002). *Ragnarök Online The Final Destiny of the Gods*. South Korea: Gravity Corp.
Gygax, Gary. (1974). *Dungeons & Dragons*. United States of America: TSR, Inc.
Hansen, Dustin. (2016). *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. United States of America: Feiwel Friends.
Harada, Takahiro. (1990). Dr. Mario. Japón: Nintendo.
Heidegger, Martin. (1996). *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*. Albany, N.Y. United States of America: State Universtiy of New York Press.
Howard, Todd, Pagliarulo, Emil, Nesmith, Bruce, & Kuhlmann, Kurt (Writers). (2011). The Elder Scrolls V: Skyrim [Videojuego]. In Ashley Cheng & Craig Lafferty (Producer): Bethesda Soft Works.
Jaimes, Olivia. (2021, Diciembre 15 2021). Nancy by Olivia Jaimes for December 15, 2021
. *Nancy.* Retrieved from https://www.gocomics.com/nancy/2021/12/15
Jones, Duncan (Writer). (2011). Source Code. United States of America.
Juanes, Jorge. (2015). *Las vanguardias artísticas ruso-soviéticas*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
Jung, Carl Gustav. (1998). *Synchronicity*. United States of America: Greenwood Publishing Group.
Juul, Jesper. (2011). *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory.* Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
Kant, Immanuel. (1960). *Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime* (John T. Goldthwait., Trans.). United States of America: University of California Press.
Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
Kerzner, Liana. (2015). Why Feminist Frequency almost made me quit writing about video games: Part 2. [Entre otros temas, argumenta los problemas culturales que ha provocado el analizar y estudiar a los videojuegos con herramientas cinematográficas]. Retrieved from http://metaleater.com/video-games/feature/why-feminist-frequency-almost-made-me-quit-writing-about-video-games-part-2
Kohler, Chris. (2016). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. United States of America.: Dover Publications.
Lacan, Jacques. (1966). *Psychanalyse et médecine. La place de la psychanalyse dans la médecine.*, Collège de Médecine, France.
Lafón, Zuriñe. (2017). ¿Qué es la Cultura Visual? España: El arte por el arte.
Lana Wachovski, Lilly Wachovski (Writer) & Lilly Wachovski Lana Wachovski (Director). (1999-2003). The Matrix Trilogy, *The Matrix*. United States of América: Warner Bros.
Ledezma-Campos, Miguel Ángel. (2016). Arte y Juego: de la contemplación a la participación. In Tarik Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del Arte.* (pp. 161-180). México.: Ediciones Eon.
Levine, Ken (Writer) & Ken Levine (Director). (2013). BioShock Infinite [videojuego]. In Adrian Murphy (Producer), *BioShock*. Boston, Massachusetts: 2K.
Maher, M. (1911). Catholic Encyclopedia *New Advent.* Retrieved from http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm

Manovich, Lev. (1998). Navigable space. Retrieved from http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space

May, Corey (Writer) & Patrice Désilets (Director). (2007). Assassin's Creed [Videojuego]. In Jade Raymond (Producer), *Assassin's Creed*. Francia: Ubisoft

McCay, Winsor (Writer). (1902). Gertie the Dinosaur. United States of America: Box Office Attractions Company

McGonigal, Jane. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World*. United States of America: Penguin Books.

McNabb, Darin. (2012a). Del arte moderno al posmoderno *100 años de Arte* (Vol. 1 de 2). México: La fonda filosófica.

McNabb, Darin. (2012b). Del arte moderno al posmoderno *100 años de Arte* (Vol. 2 de 2). México: La fonda filosófica.

McNabb, Darin. (2012c). *Foucault: una introducción*. Veracruz, México: La fonda filosófica.

Miller, Rand, & Miller, Robyn (Writers) & Rand Miller & Robyn Miller (Directors). (1993). Myst [Videojuego]. In Laurie Strand (Producer), *Myst*. United States of America: Brøderbund.

Mirzoeff, Nicholas. (2009). *Introducción a la cultura visual*. London,Uk: Routledge.

Misharin, Aleksandr, & Tarkovski, Andrey (Writers) & Andrey Tarkovski (Director). (1975). Zerkalo. URSS: Mosfilm Studios.

Moore, Alan. (2009). *The voice of the fire*. United Kingdom: Top Shelf Productions.

Moore, Alan, Williams, J.H., & Gray, Mick. (2002). *Promethea* (Vol. 2). United Kingdom: Vertigo.

Moore, Alan, Williams, J.H., & Gray, Mick. (2003). *Promethea* (Vol. 5). United Kingdom: Vertigo.

Norberg, Tommy. (2021). [@the_Norberg] Player Paths! there is a lot of them. This is a thread about #leveldesign primarily, but also #gameart and some #gamedev fundamentals i guess.. . Retrieved from https://twitter.com/the_Norberg/status/1374469984127045639/photo/1

Pagliarugo, Emil (Writer) & Todd Howard (Director). (2008). Fallout 3. In Gavin Carter (Producer), *Fallout*. United States of America: Bethesda Softworks.

Pajitnov, Alexey. (1984). Tetris. Unión Soviética: Soviet Academy of Sciences

Pardo, Rob, Kaplan, Jeff, & Chilton, Tom. (2004). *World of Warcraft*. Irvine, California, United States: Blizzard Entertaiment.

Peláez, Rodolfo, Robles, Xavier, Meyer, Mark-Paul, Bernal, Esperanza Vázquez, José Francisco Coello Ugalde, Violante, Marcela Fernandez, . . . Ugalde, Víctor. (2016). *Conservación y legislación (Cuaderno de Estudios Cinemtográficos #11)*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Peone, Vincent, & Ruben, Josh. (2015). *Adam Ruins Everything - Why People Think Video Games Are Just for Boys*. United States of America: TruTV.

Ponce Diaz, Romano. (2022a). El esfuerzo no-trivial del gameplay: La participación directa del lector como una forma de especificidad mediática generadora de sentido narrativo dentro de los videojuegos. *[Construcción de sentido en la cultura visual contemporánea.] Reflexiones transdisciplinares en torno a la imagen, el arte*

*y la cultura.* Ciudad de México: Itaca.

Ponce Diaz, Romano. (2022b). Hacia un análisis del discurso ideológico: los cómics y novelas

gráficas bajo la mirada de los Estudios Visuales. In Erick Gómez-Tagle López (Ed.), *Cómics. Miradas desde el Arte y la Ciencia*. Puebla, México: Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla (CONCYTEP).

Ponce Diaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2022). *Cartografías para navegar narrativas ergódicas: Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los Estudios Visuales.* Matanzas, Cuba: Universidad de Matanzas.

Ponce-Diaz, Romano. (2022). Entre el diseño gráfico, el arte visual y la narrativa ergódica: hacia nuevas metodologías interdisciplinares que permitan el análisis del discurso de los videojuegos. *Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura (REIADyC), 3*(7).

Ponce-Díaz, Romano. (2017). El ser y estar ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis y videojuegos. In Tarik Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte* (Vol. 1, pp. 55-71). Guanajuato, México: Universidad de Guanajuato.

Ponce-Díaz, Romano. (2020a). Caducidad de la memoria prostética. *El Ornitorrinco Tachado. Revista de artes visuales*, 1-16%N 12. doi:10.36677/eot.v0i12.13960

Ponce-Díaz, Romano. (2020b). *Espectador, caminante, actor y autor: La potencia de los videojuegos como formas de relatos ergódicos*. Paper presented at the Coloquio internacional: Nuevos acercamientos al arte cinematográfico., Querétaro, México. Ponencia retrieved from

Ponce-Díaz, Romano. (2021). El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados. *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*. México: Universidad Autónoma Metropolitana

Ponce-Díaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2020). El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill. *2020, 6*(1), 17. doi:10.23857/dc.v6i1.1347

Ponce-Díaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2021). Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso, 21*(1).

Ponce-Díaz, Romano, & Ávila-González, Iván. (2022). Navegación Ergódica: aproximación desde los estudios visuales a las especificidades mediaticas de los videojuegos. *La colmena, revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*(113).

Ponce-Díaz, Romano, & Chamorro, Jorge Arturo. (2019). Emulación v. Desaparición: Agrippa [ a bookof the dead] + preservación del relato. In Universidad de Aguascalientes (Ed.), *Aproximaciones Interpretativas Multidisciplinarias en Torno al Arte y la Cultura.* Aguascalientes México.: Universidad de Aguascalientes.

Puzyrevskiy, Evgeniy (Writer) & Evgeniy Puzyrevskiy (Director). (2019). She sees red. In Rhinotales (Producer). Kazakhstan.

R. R. Martin, George , & Miyazaki, Hidetaka (Writers) & Hidetaka Miyazaki (Director). (2022). Elden Ring [Videojuego]. In FromSoftware (Producer). Japón: Bandai Namco.

Rabadán-Villalpando, María Eugenia. (2017). La estructura de las revoluciones científicas según Thomas Kuhn en el análisis de la historia del arte. *Arbor, 193*(783).

Ranciere, Jacques. (2008). *Le spectateur émancipé* (Ariel Dilon, Trans. 3rd ed.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.

Rouse, Richard. (2001). *Game Design: Theory & Practice.* Plano, Texas: Word Ware.

Rusnak, Josef (Writer) & Daniel F. Galouye (Director). (1999). The Thirteenth Floor United States of America.

Saganogo, Brahiman. (2010). *Elementos textuales en Crónica de una muerte anunciada, de Gabriel García Márquez.* Guadalajara Jalisco, México.: Ediciones de la noche. Universidad de Guadalajara.

Schleiner, Anne-Marie. (2005). PS2 Diaries (pp. A machinima video by Anne-Marie Schleiner. A trip down memory lane told with five Playstation 2 games, drawn loosely from Schleiner's childhood and teen years growing up in California.). United States of America: Anne-Marie Schleiner.

Schreier, Jason. (2015). An Updated List Of Studios EA Has Bought And Then Shut Down, Reportaje. *Kotaku*. Retrieved from https://kotaku.com/an-updated-list-of-studios-ea-has-bought-and-then-shut-1689498614

Schreier, Jason. (2017). *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. United States of America: Harper Paperbacks.

Schreier, Jason. (2021). *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*. United States of America: Grand Central Publishing

Servín, Enrique. (2017). Mitología Tarahumara. In Lienzo-Mx (Ed.), *Mulaka - The Game*. México: Lienzo-Mx.

Sontag, Susan. (2004). *On Photography*. United States of America: Picador.

Stephenson, Neal. (2022 ). (@nealstephenson) Thanks to games, billions of people are now comfortable navigating 3D environments on flat 2D screens. The UIs that they've mastered (e.g. WASD + mouse) are not what most science fiction writers would have predicted. But that's how path dependency in tech works. Retrieved from https://twitter.com/nealstephenson/status/1534596820302565376

Tarkovski, Andrey. (2016). *Esculpir el Tiempo* (Miguel Bustos García, Trans.). México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.

Toyama, Keiichiro (Writer) & Keiichiro Toyama (Director). (1999). Silent Hill (Sairento Hiru). In Konami Computer Entertainment Tokyo (Producer), *Silent Hill*. Japón: Konami.

Urbina, Artemio. (2016). Haciendo dumps de PCBs para documentación y uso en M.A.M.E. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=6Ej4mypMWPw

Urbina, Artemio. (2017). *Licencias de video juegos a través de la historia y su estado actual* México: ESIME Zacatenco.

Urbina, Artemio. (2018) *Arcades.mx Preservación del arcade en México/Interviewer: Fernando Salinas*. Noticias 22, Canal 22, México.

Vizcano, Guillermo (Writer) & Edgar Serrano (Director). (2018). Mulaka. In Lienzo-Mx (Producer). México: Lienzo.

Williams, Roberta. (2006, 16 de julio de 2006. ) *Roberta Williams/Interviewer: Phillip Jong*. Adventure Classic Gaming., Adventure Classic Gaming., United States of América.

Williams, Roberta, & Williams, Ken. (1980). *Mistery House*. United States of America.: Sierra Online.

Wolmart, Gregory. (2017). On Anamorphic Adaptations and the Children of Men. *International Journal of Zizek Studies, 11*(2).

Yepez, Heriberto. (2020). Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología. Ensayo. Colabdecritica. México.

Zavala, Lauro. (2006a). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura* (Félix Suarez Ed. 3rd ed.). Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

Zavala, Lauro. (2006b). *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía intertextual*. Ciudad de México: Editorial Trillas.

Zavala, Lauro. (2014). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. México: Trillas.

Žižek, Slavoj. (2000). *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway* Washington: Walter Chapin Simpson Center for the Humanities.

Žižek, Slavoj. (2009). *Primero como tragedia, después como farsa*. España: Ediciones Akal.

---

01 Conocidas popularmente en México como "maquinitas"

02 Se le denomina *Bootleg* a las obras artísticas que tienen contenido no autorizado por sus autores, por ejemplo, grabaciones de conciertos, videojuegos con contenido modificado, versiones apócrifas de novelas, fotocopias de textos. El término se popularizó durante la prohibición de alcohol en Estados Unidos de América, ya que las personas solían esconder y contrabandear alcohol en sus botas (Ponce-Díaz & Chamorro, 2019).

03 "Sobre la metamorfosis tecnológica o de cómo sucumbir al engaño de la ninfa"
En Revista Lab Tec, publicado el 4 de agosto de 2020
"Sobre la metamorfosis tecnológica o de cómo sucumbir al engaño de la ninfa"
En Revista Lab Tec, publicado el 4 de agosto de 2020
Las tecnologías, como recurso de seguridad, se adhieren a la cotidianidad de la violencia, el riesgo, el miedo, la amenaza de muerte. Tecnologías como las armas, los sistemas de vigilancia, los cuerpos de seguridad, como la policía o el ejército, y la prisión se posicionan en la sociedad bajo una lógica de tecnologías disruptivas que contribuyen a la necesidad de protección y seguridad...
"Cuerpos afectivos en resistencia carcelaria"
En Prevención y castigo. Blog sobre la política de seguridad, revista Nexos, publicado el 26 de abril de 2021
La mayoría de las normas que definen la cotidianidad carcelaria se derivan de una realidad social que se ha construido a partir de distintas violencias: la violencia de la precariedad, del aban-dono, de la impunidad, de la ausencia de futuro, de la desaparición forzada, de los desplazamientos y la violencia de la imposibilidad de tener un desarrollo personal sin las amenazas de un en-torno criminal. Todas estas violencias están contenidas en la subjetividad afectiva de quien habita la cotidianidad carcelaria. El encierro y el castigo no las desaparece, sino que las suma.

04 Entendiendo a un texto como una cadena secuencial, causal y consecuente de signos (González-Vidal & Ávila-González, 2020, 2021; González-Vidal & Ávila-González, 2019).

05 Entendiendo al texto como un encadenamiento secuencial de significantes.

06 Entendiendo al texto como un encadenamiento secuencial de significantes.

07 En los siguientes apartados exploraremos la vinculación de la participación no-trivial con las características del juego sintetizadas por la Dra. Jane McGonigal (2011).
08 Los *cadáveres exquisitos* de los surrealistas de la década de1920, en los cuales un grupo de participantes construían un relato por medio de su participación textual directa e incluso aleatoria.
09 *Rayuela* de Julio Cortázar (2006)
10 Juegos de Rol como *Dungeons & Dragons* (Gygax, 1974)
11 Los *Multi User Dungeons* MUD
12 Es el grado y la naturaleza de la interacción que incluye el juego, es decir, determina cómo el jugador puede interactuar con el mundo del juego y cómo reacciona ese mundo del juego a las elecciones que hace el jugador. (Rouse, 2001)
13 "El no-consciente es una noción formulada por Lucien Goldmann en el campo del estructuralismo genético, y no debe confundirse con el inconsciente freudiano. Él basa su concepción en el hecho de que los individuos, a lo largo de su vida, se integran o, cuando menos, tienen contacto con diferentes conjuntos sociales, a los que denomina sujetos transindividuales. Cada conjunto tiene convenciones y formas de comportamiento que lo particularizan. Las convenciones tienen un carácter significante, y es, pues, mediante la asimilación de contenido semántico, que el individuo incorpora visiones de mundo y modelos de actuación que se convierten en estructuras intelectuales [1966]. Lo que hay que enfatizar es que frecuentemente esas visiones pasan al margen del consciente tanto durante su interiorización como su exteriorización" (González-Vidal & Ávila-González, 2020).
14 Líneas de código escritas por programadores que las han compilado en un programa informático. Los programas de este tipo se almacenan como datos binarios que se copian en el disco duro de una computadora cuando se instala. Los programas, las aplicaciones, los *scripts* y los conjuntos de instrucciones pertenecen a la categoría de *software* de computadora. (Chirstensson, 2006b).
15 Las partes físicas de una computadora y dispositivos relacionados. Los dispositivos de *hardware* interno incluyen placas base, discos duros, las placas de memoria RAM, monitores, teclados, *mouse*, impresoras, escáneres, entre otros (Chirstensson, 2006a). En el campo de los videojuegos, podemos denominar como *hardware* a las consolas de videojuegos, a las cabinas y a los controles. Las piezas de *hardware* internas de una computadora a menudo se denominan componentes, mientras que los dispositivos de hardware externos, generalmente se llaman periféricos.
16 El estudio del narrador revela tres niveles narrativos: heterodiegético, homodiegético y auto diegéticos Brahiman Saganogo, Elementos Textuales En "Crónica De Una Muerte Anunciada", De Gabriel García Marquez, ed. Universidad de Guadalajara.
• Heterodiegético: cuando el narrador está ausente de la historia.
• Homodiegético: cuando el narrador forma parte de los protagonistas.
• Autodiegético: Cuando el narrador se vuelve el héroe del relato.
17 Esta elección presenta un sesgo ideológico en sí mismo.
18 *Blasphemous* y *She Sees Red* pueden ser ejecutados en sistemas operativos libres Linux. *Mulaka* puede ser ejecutado en sistemas operativos Windows 10.
19 Las consolas comerciales de Microsoft [Xbox Series], Sony Playstation o Nintendo. Aunque los juegos mencionados se encuentran disponibles en esas consolas comerciales, no son exclusivas de las mismas.

20 Brenda Laurel es una escritora, investigadora, diseñadora, emprendedora y pionera en los campos de la interacción persona-computadora, en la narrativa interactiva y otros aspectos culturales de la tecnología. Su tesis doctoral (1991) propone una arquitectura para computadora basada en ficciones interactivas. Esta idea sirvió como base para *Computers as theatre* [1991], obra seminal en el campo de la interacción persona-computadora. También se tituló *magna cum laude* por la Universidad de De Pauw con su tesis de licenciatura *Discurso y teatro* en 1972.
21 Entendiendo la metempsicosis como un término que señala al acto de "ser y estar ahí" que adquiere un ergonauta al adentrarse en una ergonarrativa.
22 Aquí se puede hablar de ergonarrativas como *The elder scrolls*, la saga *Fallout* (Pagliarugo, 2008) [Interplay, Behtesda] y muchas ergonarrativas más del género llamado RPG [*Role Playing Game*].
23 *Uncharted* [Naughty Dog], *God of wa*r [Sony Santa Monica], *Gears of war* [Epic Games], Assassins' creed [Ubisoft] y una larga lista de etcéteras. Este tipo de metempsicosis es la más recurrente y socorrida en las ergonarrativas que se encuentran más cerca de la tradición y lenguaje cinematográficos.
24 *Silent hill* [Konami], *Mass effect* [Bioware], *Bioshock* [Irrational] *Echo night* y *Chrono trigger* [Square Enix] por mencionar algunos. Una forma de metempsicosis popularizada a mediados de la década de 2000 y principios de la del 2012.
25 Ergonarrativas de los llamados RTS [*Real Time Strategy*], con ejemplos como *Age of empire*, *Age of wonders*, *Starcraft* [Blizzard], *Command and conquer* [EA], *The sims* [EA] por mencionar algunos títulos deportivos representativos en los que el ergonauta controla equipos deportivos en su conjunto.
26 Doctor en *Game Studies & Japanese Studies*, Universitat Autónoma de Barcelona.
27 Por ejemplo, una hipotética vacuna contra el VIH volvería obsoletos a los tratamientos actuales con anti-virales, los cuales se dejarían de emplear en beneficio del nuevo estándar.

# Índice

Consideraciones preliminares01
Introducción: ¿Por qué estudiar los videojuegos?05
El esfuerzo no-trivial del ***gameplay***: 15
La participación directa del lector 16
Sobre la participación directa y el esfuerzo no-trivial26
El esfuerzo no-trivial de "ser y estar ahí" 32
El esfuerzo no-trivial de recorrer un espacio digital navegable36
***She sees red*** (Puzyrevskiy, 2019)40
Blasphemous (Cabeza & Ortega, 2019)46
Mulaka (Vizcano, 2018)50
En defensa de lo trivial del esfuerzo no-trivial54
Campo de existencia de las imágenes57
Estudios visuales, cultura visual y acontecimiento visual58
Metempsicosis72
Espacios tridimensionales digitales navegables74
Espacios navegables y narrativas ergódicas79
Transmigración del alma: ***"El ser y estar ahí".*** 82

Grados de metempsicosis: 87
Lázar Márkovich Lissitzky y Lev Manovich, caminar y narrativa91
Una especie de cierre99
Bibliografía110

*Ilustración 16 Metempsicosis en Assassin's Creed*